

ファミリーコンピュータ™

# Ultima™

## ウルティマ完全攻略法

～恐怖のエクソダス～



広大なソーサリア大陸を  
全69のマップで  
徹底解説!!

ポニカ出版

**ウルティマ**  
～恐怖のエクスダス～

絶賛  
発売中!!

# Ultima

アメリカで爆発的人気の

"ウルティマ"

今、ファミコンに登場!!

斬新なゲームストーリー、スケールの大きなテーマ、すばらしいゲームバランス、美しいグラフィックス、BGMなど、すべて元祖RPGのオリジナリティの迫力で圧倒します。さらに、ゲーム再開がすごく簡単なバックアップ機能までついて、今、RPGもファミコンも"ウルティマ"ぬきには語れない!

2M+バックアップ付ROM



希望小売価格 5,900円

音楽: 後藤次利    ゲームアレンジ: 秋元 康  
オリジナルゲーム: Richard A. Garriott

© Origin Systems, Inc./PONY CANYON

# エクソダス撃破本!



## ウルティマ完全攻略法

究極のRPG「ウルティマ」の  
広大な世界と深遠なる謎。その  
すべてを解説する完璧版冒険ガ  
イドブックだ。この書を携え、  
いざスタート / エクソダスを  
攻略し、君も真の勇者となれ //

# Ultima

## ウルティマ～恐怖のエクスダス

平和なソーサリアに、エクソダスの魔手が!? 立て、4人の勇者よ。

ロードブリティッシュの治めるソーサリアは、過去モンディンとミナクスという2人の魔法使いによって、その平和を脅かされた。しかし、そのたびに伝説の勇者が現われ、その悪のたくらみを打ち砕いたのだ。そして最後の戦いから20年の後、悪は三度目覚めようとしていた。モンディンとミナクスの密約によって誕生した魔の化身エクソダス……!? その正体は? 目的は? その謎を解くため、ここに4人の勇者が召集されたのだ!!



# CONTENTS

●アドベンチャーマニュアル	4
ウルティマの基本はこれだ /	4
ウルティマ コマンド一覧	6
●キャラクター メイキング	7
最強キャラ作成のために	8
キャラクター職業別能力一覧	10
キャラクター職業一覧	12
パーティーの組み方	15
●エクソダス攻略	17
ゴールをめざす、冒険の手順!!	18
ソーサリアの地理を知れ /	20
ソーサリアは魔物の巣だ /	22
勇気を出してダンジョンへ /	24
アイテムを見つけろ	26
アイテムカタログ	27
魔法を使って危機を脱出	29
魔法カタログその1 法力の魔法	30
その2 魔力の魔法	32
モンスターガイド	34
ムーンゲートは異次元への扉	40
ムーンゲートの法則 公開!!	41
ソーサリア最大の謎、アンブロシア!?	42
●ソーサリアガイド	43
〈地上編〉 ロードブリティッシュ城	44
ロイヤルシティ	46
ムーンの町	48
グレイの町	50
モンターイースト	52
モンターウエスト	54
ユーの町	56
フォンの町	58
テスガルチの町	60
テビルガードの町	62
ドーンの町	64
〈ダンジョン編〉	
ダンジョン1 黄金の洞窟	66
ダンジョン2 死の洞窟	70
ダンジョン3 炎の洞窟	74
ダンジョン4 狂った洞窟	78
ダンジョン5 時の洞窟	82
ダンジョン6 月の洞窟	86
ダンジョン7 愚か者の洞窟	90
●最後の謎 / エクソダスとは!?	94

# ADVENTURE MANUAL

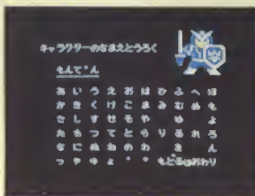
アドベンチャー  
マニュアル

## ウルティマの基本はこれだ!

### ウルティマの謎エクソダスとは?

□ロードプリティッシュの命により、エクソダスを求める4人の若者たち。その行く手に立ちはだかるのは何か?

このゲームの最大のポイントは、なんといってもエクソダスの存在そのものだ。それは人間なのか? モンスターなのか? それすらも明かされていない。たんに敵を倒し、経験値を積んでマイキャラを育てていくだけでは、目的達成は不可能。解き明かさねばならない謎があるということを用意にプレイしよう。



◀ロードプリティッシュに呼ばれた4人の戦士。

◀君が、勇者たちの名付け親になるのだ。

しょうり

### 勝利のためのコントローラ・テク

コントローラの使い方は、とても簡単だ。しかしそれを上手に使わなければ、ソーサリアを進撃していくことはできないぞ。特に重要なのが、Bボタンだ。Bボタンは基本的には、コマンドのキャンセルに使うのだが、それだけを押し続けるとパスということになって、時間はどん

▼「とる」はカウンターとしてもOK。



どんと進んでゆく。これを覚えておけば、きつと役に立つぞ。

# 画面の情報はフルに活用しよう

画面上には3つの情報が常に表示されている。つまりパーティーのいる所、4人のキャラクターの状態、そしてソーサリア上の2つの月だ。これらを注意

深く見ることが勝利への第一歩だ。特にキャラクターの健康状態には、常に気を配っておいて損はない。2つの月の位置も非常に重要な要素だぞ。

ソーサリアの2つの月。ムーンゲートとドーン

の町に影響する。  
4人のうち1人でも敵につかまると戦闘になってしまう。



食料の状態や、健康には、つねに気を付けていよう。

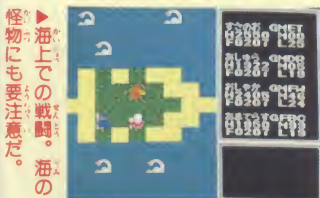
ソーサリアの地形、先頭キャラクターの場所のみ、移動に影響する。

なぞ と

## ソーサリア、謎解きのアドバイス

ソーサリア大陸は、さほど広いとはいえないが、全部で11の

町や城、7つのダンジョンがあるのだ。それらは海上の島、山脈の奥、深い森の中などに存在しており、とてもわかりにくい。怪しげだなと思った所へはどんどん進んでみる必要があるぞ。



暗い山や森の奥にも、何かがあるぞ。

# ウルティマコマンド一覧

**ウ** ルティマは、会話、戦闘などのさまざまなやりとりで進んでいく。コマンドの使い方を早くマスターしよう。

冒険の途中で、町の人に出会ったり、モンスターと出会ったりするだろう。12種のコマンドを単純に使っているだけではだめだ。特殊な使い方をするコマンドや、使うタイミングの難しいコマンドもある。早くその使い方に慣れることが必要だ。

は な す	町の人から情報を仕入れたり、商人と取り引きをするのに使う。2回話しかけないとダメな人もいぞ。
ま ほ う	キャラクターの呪文をとるコマンド。呪文によって使える場所が決まっているので、気をつけよう。
た た か う	モンスターと戦うコマンド。モンスターばかりでなく町の人とも戦うことができるが、あまりすすめられない。
ステータス	キャラクターの状態を見ると同時に、装備を変えたりするコマンド。ポーズ機能にもなるぞ。
ど う ぐ	キャラクターが持っているアイテムを使うコマンド。これもアイテムによっては使えない場所があるので注意。
わ た す	キャラクター間でアイテムのやりとりを行う。装備を他のプレイヤーにわたしたりするコマンドだ。
と る	宝箱をあけるコマンドだが、店のカウンター越しに店の宝箱を盗むこともできる。後々必要になるかも…。
は し ご	ダンジョン内で、はしごを使って階を上下するのに用いる。はしごのない所では使えない。
しょくりょう	買った食料をパーティー全員で等分するコマンド。1人でも食料がなくなると飢え死にしてしまうぞ。
ゴールド	キャラクター間でゴールドの受け渡しをする。ゴールドは後列の者に持たせた方が、盗まれにくいぞ。
う ま	馬を手に入れたら、このコマンドで、乗り降りできる。歩くよりも、馬の方が、やや速いが、食料を消費する。
たいれつ	このコマンドで、キャラクターの順序を変えることができる。ダンジョン内や、戦闘に合わせて組み換えよう。



# キャラクター メイキング



冒険は、まずキャラクター  
を作ることから始まる。目  
的を達成し、真の勝利をか  
ちとるためには、4人の  
マイキャラの特性、個  
性をうまく組み合わせ  
ることが大切。戦略を  
たて、選んでいこう。



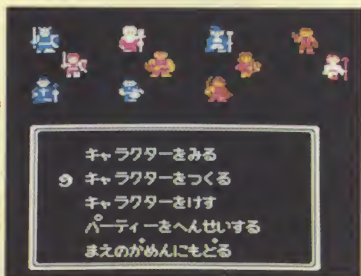
# 最強キャラ作成のために

## ●4人のチームワークが鍵だ。

エクスダスの謎を求めて冒険に出る君は、まず冒険のためのキャラクターを作らなくてはならない。パーティーは通常4人

で編成されるので、少なくとも4人のキャラクターを作ることが必要だ。1人のキャラクターですべてを兼ねることはできないので、すぐれた能力を持つ4

▶すべての始まりは、誕生から。



のうりよく ち よ かた

## 1. 能力値の読み方をマスターする

キャラクターに与えられる4つの能力にはそれぞれ特徴があり、また相互に関連している。例えばちからは敵に与えるダメージの大きさに、器用さは敵に

攻撃を命中させる能力に、影響する。つまり戦闘には、その両方が必要になるわけだ。キャラクターのタイプによって、注意深く能力配分を考えよう。

				
25	15	つよさ	00	00
25	15	きようさ	25	25
00	10	まじょく	00	25
00	10	ぼうりき	25	00
00	05	しんき	25	25
0150	0150	HP	0150	0150
0000	0000	EXP	0000	0000
0100	0100	GOLD	0100	0100

ち ちから	敵に与えるダメージの強さを決定する。戦士系キャラには重要。
器 器用さ	敵に攻撃を命中させる能力、及びワナをはずす能力をも表す。
魔 魔力	魔法系の呪文を使う能力。この能力を消費して呪文をかける。
法 法力	こちらは法力の呪文。法力使用により減った能力値は自然回復。

▲4つの能力に50ポイント。ふりわけに悩んじゃうね。

## 2. つぎに種族を吟味して決める

キャラクターを作る時、最初に決めるのが種族だ。この種族によって各能力値の上限が決まってしまうので、どんな職業につくのかを考えつつ種族を選ぶ

▶5種類の種族はそれぞれ得意、不得意あり。

▶けもの族の戦士は、強さの最高値が99だ。

キャラクターさくせい

しゅそく	
99と	
ようせい	
けものぞく	
こびとぞく	
まぞく	

		
99	75	つよさ
75	50	きょうさ
50	75	まりょく
75	99	ほうりき
00	99	MHP

う。騎士などのようなマルチなキャラクターには、人間が良いだろうし、戦士に魔力はいらな  
い。逆に魔法使いにちからは  
らないのだ。人間以外の種族は、  
みな一長一短。どちらかの魔法  
を使う戦士なら妖精か獣族を選  
ぼう。いずれにしても、種族だ  
けでは何も決まらない。

種族	ちから	器用さ	魔力	法力
人間	75	75	75	75
妖精	75	99	75	50
獣族	99	75	50	75
小人族	75	50	75	99
魔族	25	99	99	75

かんが      しよくぎょう      せん たく

## 3. バランスを考え職業を選択する

職業の選択では、チームの中で、そのキャラクターがどのような役割をはたすのかということが重要になってくる。戦いをする者、魔法を使う者、ワナを  
はす者。これらのバランスの  
ぴったり合うパーティーを作れ  
ば、何も恐れることはなくなる。  
片寄りのないようにしよう。

キャラクターさくせい

しゅそく	しよくぎょう
ひと	おびんしん
ようせい	おふすた
けものぞく	おしやつし
こびとぞく	おとうと
まぞく	おさん
	おんぞく

		
25	10	つよさ
25	10	きょうさ
00	10	まりょく
00	10	ほうりき
00	05	MHP
0100	0100	MHP
0000	0000	EXP
0100	0100	GOLD

◀どの職業にするか考えてから種族を選ぶ。

◀4人で1組のパーティー、助け合いが大切。

# キャラクター職業別能力一覧

**11** 種類に細かく分けられたキャラクターの職業。その能力には一長一短があり、どう組み合わせるかによってその後の冒険

## 武器とよろいのランク

キャラクターには職業別に使える装備の制限がある。下表には、上から弱い順に装備を並べ、右表には職業別制限を表記した。

### ●武器

弱	ナイフ
	こん棒
	バチンコ、石の斧
	ふきや、青銅の剣
	槍
	まさかり、弓矢、鋼の剣
	ゴーストバスター
強	戦士の斧、銀の弓、太陽の剣

### ●鎧

弱	布の服
	革の服
	青銅の鎧
	鉄の鎧
	鋼の鎧
強	竜の鎧

▶右表の「使える武器」「使える鎧」の項目では、そこに表記されているアイテムより以下（弱い）のアイテムの全てを使用することができます。

職	業	使える武器
せん	し	すべて
戦	士	
き	し	すべて
騎	士	
さん	ぞく	すべて
山	賊	
シスター		こん棒まで
ま	じゅつ	し
魔	術	ナイフのみ
ま	しよ	こん棒まで
魔	女	
そう	りよ	こん棒まで
僧	侶	
とう	ぞく	青銅の剣
盗	賊	
し	じん	すべて
詩	人	
レンジャー		鋼の剣
か	がく	しや
化	学	ナイフのみ
者		



の明暗<sup>めいあん</sup>を分ける。4人<sup>にん</sup>で1人<sup>ひとり</sup>のキャラクター<sup>おし</sup>なんだと思って、パランスの良いパーティーを作ろう。魔法<sup>まほう</sup>や戦闘力<sup>せんとうりき</sup>から器用<sup>きよう</sup>さまで、さまざまな要素<sup>ようそ</sup>をうまくまとめ<sup>あ</sup>上げて最高のパーティー<sup>さいこう</sup>をめざすこと。

使える鎧	法力魔法	魔力魔法	備 考
すべて	———	———	武器、鎧はすべてOK。 特殊能力はない。
鉄の鎧	半 分	———	法力の半分までの魔法が使える。 特殊能力なし。
革の服	———	———	多小の特殊能力あり。 魔法は使えない。
青銅の鎧	使える	———	法力魔法のすべて。 特殊能力はない。
布の服	———	使える	特殊能力なし。ナイフと布の 服のみ装備可。魔力魔法。
革の服	半 分	———	特殊能力多少あり。 法力の半分まで魔法が使える。
布の服	半 分	半 分	法力、魔力の高い方の半分ま で魔法が使える。
革の服	———	———	器用さは最高。魔法は使えない。
布の服	———	半 分	少しの器用さと魔力の半分ま での魔法を使える。
すべて	半 分	半 分	法力と魔力の低い方の半分ま で魔法が使える。少し器用。
布の服	———	半 分	器用さと魔力を少しずつもっ ている。

# キャラクター職業一覧

11 種もあるキャラクターの職業。どれにしようか迷ってしまうね。仲間たちの一長一短を知り上手に使っていこう。

種族が決まったら次は職業を決めよう。職業には、大きく分けて、武器による戦いが得意、

魔法による戦いが得意、器用、という3つのタイプと、それらを合わせもつタイプがある。

せん  
戦

し  
士

せんとう 戦闘あるのみ/ 強さはだれにも負けない。

オーソドックスな戦士系のキャラ。戦う以外に何の能力もないが、魔法を使えるキャラが他にいれば、十分活躍できる。ふつうはパーティーの要になる重要キャラだ。



き  
騎

し  
士

せい 聖なる剣士は、聖なる魔法を使う。

戦士とほぼ同じ能力をもっているうえに、法力系の魔法が使える重要キャラ。彼女とレンジャー、シスターが組めば、宝箱のワナはずしに盗賊はいらなくなる。



さん  
山

そく  
賊

こう や 荒野のあらくれ者。タフな戦士だ。

やや器用な戦士。すべての武器を使うことができるが、それ以外の能力はレンジャーとほぼ同じなので、魔法を使える分だけレンジャーの方が有利かもしれないね。



## シスター

パーティーの守り神。  
1人はほしいキャラ。

死者を生きかえらせる魔法が使える唯一のキャラ。彼女がいれば冒険中の危険の多くをとり除くことができる。どんなパーティーを組むにしても、彼女は絶対必要だ。



## 魔術師

強力な魔法にはモンスターもたじたじ。

冒険の全部を通して、その強力な魔法でパーティーを救うキャラが魔術師だ。戦士系のキャラの援護役として重要な働きを見せる。戦士、盗賊とのコンビで使おう。



## 魔女

ちょっと怪しげな女性キャラクターだ。

シスターに器用さを与え、そのかわり魔術を減らしたようなキャラクター。やや中途半端な能力なので使いこなすのは難しい。あまりおすすめのキャラとはいえない。



## 僧侶

マジックポイントをす速く回復するぞ!!

魔術師とシスターをたして2で割ったような性格。これといって、特筆すべき能力はないので、これもあまりおすすめのキャラクターではない。



とう  
盗

ぞく  
賊

器用さでは誰にも負  
けない盗みのプロ。

身軽さを身上としているので、革の服よ  
り上の鎧は着られないが、ワナはずしにかけ  
ては右にでる者はいない。冒険の後半には  
なくてはならない存在となる実力派。



し  
詩

じん  
人

戦闘、魔法ともにこ  
なすさすらい人。

戦闘と魔法の両方をこなす重宝キャラ。  
雑音をきらうので、鎧を着ることはできな  
いが、すべての武器を使える数少ないキャ  
ラクターだ。戦士と組むと有利だ。



レンジャー

身軽な戦士。魔法の  
心得もある。

戦闘もできて魔法も両方つかえ、鎧まで  
着られるというマルチキャラ。ある程度の  
器用さも持ち合わせている。パーティーに  
ぜひ1人ほしい人材だといえる。



か かく しや  
化 学 者

多少の器用さをそな  
えた魔法の研究者。

若干の器用さをもち、魔法も使える。他  
に魔法を使うキャラクターがいなければ、  
彼1人では心細いだろうね。戦闘にも向い  
ていないので、お荷物になる可能性あり。

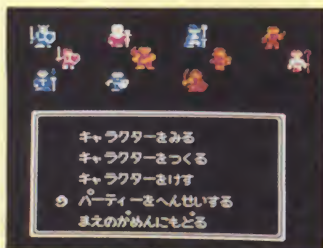




# パーティーの組み方

**4** 人のパーティーを組む場合、それぞれの個性を重視したチームづくりが大切だ。なによりもチームワーク最優先だぞ。

パーティーの組み方の基本はバランスを考えるとということ。戦闘、魔法、ワナはずしという3つの要素がすべてこなせるのが理想のパーティー。例えば法力系の魔法が使える者が何人かいれば、盗賊はいらない。



▲11種の職業をうまく使おう。

## ●20人のキャラクターから選べ

1 ▶ 20人分のキャラクターが、ストックできる。

パーティをへんせいする			
01	おっと	MDRG	11
02	あうし	FDPG	12
03	やくと	HEHG	13
04	くろ	HEHG	14
05	すま	METG	15
06	あし	MDRG	16
07	あし	HEHG	17
08	あし	FDPG	18
09			19
10			20

キャラクターは一度に20人まで登録することができる。これは利用価値大だ。冒険のはじめにキャラクターが死んだら、すぐにピンチヒッターを出すようにしよう。

## ●キャラクターの配列に注意

4人のパーティーで冒険に出ても、その並び方が悪ければ能力を出しきれない。戦闘のときは前列が戦士系、後列が魔法使いになるのが基本。またダンジョン内では、先頭のキャラの器用さしだいでワナが作動するかどうかが決まるのだ。しまったと思ったらすぐ順番を変えろ。



◀先頭を誰にするかは重要な問題だ。



◀4人のパーティーは前列、後列に分かれる。

# パーフェクト・チーム

## 理想の組み合わせはこれだ!!

11種のキャラクターには、いろいろな組み合わせがある。その中で最も良いと思われる3つのタイプを下にあげておく。チームワークの大切さを考えて、参考にしてほしい。

### 標準型

前列に戦闘とワナはずしをまかせ、後列が2種類の魔法を担当するオーソドックスなパターン。まずまず無難に冒険をこなせる。とりあえずおすすめの組み合わせがこれだ。



25	05	つよさ	15	05
15	15	きようさ	25	15
05	05	まりょく	05	25
05	25	ほうりき	05	05
00	25	HP	00	25
0150	0150	HP	0150	0150
0000	0000	EXP	0000	0000
0100	0100	GOLD	0100	0100

▲これが基本パターンだ。

### 魔力重視型

パーティー全員が魔法を使えるというパターン。前列の2人、レンジャーと騎士は、はじめ魔法に能力値をとられ戦闘力が少し劣るが、レベルが上がれば最強パーティーになる。



25	25	つよさ	05	05
15	15	きようさ	15	15
05	05	まりょく	05	25
05	05	ほうりき	25	05
02	02	HP	25	25
0150	0150	HP	0150	0150
0000	0000	EXP	0000	0000
0100	0100	GOLD	0100	0100

▲バランスは最高。呪文の嵐だ。

### 戦闘重視型

前列は最強の戦士コンビ、魔力魔法は魔術師にまかせて、法力魔法を騎士と僧侶でまかなう。僧侶にマジックポイントを回復させながら、小さな呪文をたくさん使おう。



25	25	つよさ	05	05
15	15	きようさ	05	15
05	05	まりょく	20	25
05	05	ほうりき	20	05
00	02	HP	10	25
0150	0150	HP	0150	0150
0000	0000	EXP	0000	0000
0100	0100	GOLD	0100	0100

▲前列の戦闘力は最強だぞ。

# エクソダス

## 攻略こうりゃく (冒険ぼうけんの手引きてびき)

広大なソーサリア大陸は、さまざまな謎に包まれている。まずは基本的な冒険の進め方を知ろう。すべての謎を順序よく解くことが勝利への近道になるのだ。



# ゴールをめざす、冒険の手順！

**さ** あ冒険に出るぞ／ と元気いっぱい君。あわててはいけない。探究の旅は、一步一步着実に進んでいかななくてはダメ！

**まずはレベルを上げてHPを増やそう！**

キャラクターを作ってパーティーを組んだら、いよいよソーサリアの旅へ出発だ。だが謎を

▶ロードプリティッシュ  
ユに会えばレベル上昇。



▶キャラクターの最高  
レベルは25レベルだ。



◀装備が整ったら、敵を倒して経験値アップ。

求めてレベルの低いうちから欲ばって遠くへ行ったりしてはダメだ。まずはレベルまでレベルを上げよう。ロイヤルシティで装備をととのえ、町の人と話すことも重要だ。謎を解くにも順序がある。あわててはいけないぞ。冒険は長いのだ。

**ソーサリアを歩いて情報収集だ**

レベルがらをこえるとロードプリティッシュに「王のしるしをさがせ」と言われる。王のしるしとは？ さあいよいよ最初の謎だ。食料を十分に持って他の町まで行ってみよう。いろいろとおもしろい話が聞けるはず

だ。なんでもないような情報も記録しておくとか後で役に立つぞ。



◀バブで3杯飲めば、いい話が聞ける。



いろいろな町にはさまざまな特徴がある。道具屋があったり、カジノがあったり。パーテンはその町ごとに違う情報を知っているぞ。残さず聞いて回ろう。



◀町の人全員と話をしよう。人見知りは大め。

## さらにレベルアップ、アイテムを集めろ!

鍵を手に入れたらロードブリティッシュ城のドアを開けてみよう。扉の向うには思いもかけないヒントがあるぞ。そこで全情報を仕入れたら、いよいよ謎解きにかかろう。まずは勇気を出してダンジョンへ行ってみる。レベル8まで降りれば何



◀船で行く町もある。しだいに謎の核心へ。

か手に入るかも知れない。能力値は、もちろん上げておかないとダメ! エフソダスを求めての冒険には万全の準備が必要だ。



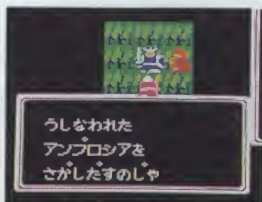
◀王のしるしを発見。しるしは他に3つあって、すべて用途が違う。



## いよいよ最後の謎だ。準備はOKか!?

キャラクターの能力も上がりアイテムもそろったら、いよいよエフソダスの謎へGOだ! 最強の武器と鎧、必要な9個のしるし・石板・アイテム。レベルは25まで上げておこう。あと

は君の勇気と努力だ。行け、ソーサリアの平和のために!!



◀ソーサリア最大の謎がこれだ!

# ソーサリアの地理を知れ！

**町** 山脈、海とさまざまな神秘に包まれたソーサリア大陸。ひとつひとつの地形をきわめることが勝利への近道なのだ。

山あり谷ありのソーサリア大陸。謎のヒントは、その全土にちらばっているの、隅々までくまなく探そう。ふつうの方法では行けない所もあるぞ。渦などは危険だが、実は大切な鍵だ。

## ソーサリアの地形

怪しげな所には何かある。注意してみよう。

町



ソーサリアの謎のほとんどが、町のうわさで解くことができる。

城



我らのロードプリティツシュ城。しかしどこかにもうひとつ城が…。

山脈



進むことも、先を見ることができない山脈、なんだか怪しげだね。

ダンジョン



ダンジョンは全部で7個。ソーサリアの各地にちらばっている。

溶岩



火のしるしを持っているのなら、絶対に入らないようにしましょう。

バリア



バリアに入るためには力のしるしが必要だ。しるしは後々役に立つ。

渦



船で海を進んでいると出会う渦。大変危険なしろものだ。しかし…。

ムーンゲート



ソーサリア上に8カ所ある月の扉。その法則を発見しよう。

## ●海を進むには船が必要だ！

ソーサリアを歩いていると、大陸本土からはなれた島の上にも町やダンジョンがあるのがわかる。ここへ行くには船を海賊



船は「海賊船発見!!」  
船はいたきた。

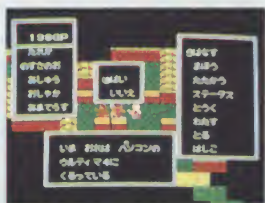
向きと敵と海に注意。  
 ▶楽しい船の旅。風



から奪わなくてはならない。船  
 を手に入れたら、今まで行けな  
 かったいろんな所へ行ってみよ  
 う。ただ海の怪物には十分注意  
 が必要。手強いぞ。

## 大事な情報を聞きのがすな

ソーサリア大陸に11コある町  
 や城。その中には、怪物から逃  
 げて来た人々や冒険者のために  
 商売をしている人たちがいる。  
 町や城の特徴を詳しく調べよう。



◀役に立たない情報もある。まどわされるな。



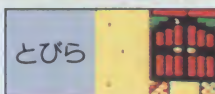
ロード  
 プリテ  
 イツシュ

彼はEXP 100 ごとに  
 レベルを1上げてくれ  
 る。HP100アップ!



武器屋

ドーンの町だけが、特  
 殊な武器を売っている。  
 お金があったら行こう。



とびら

とびら1つにつき鍵が  
 1つ必要。1回町から  
 出たらまた閉じるぞ。



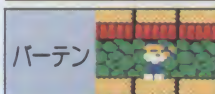
占い師

数多くはいないけど、  
 重要なことを教えてく  
 れる。しかし高価だ。



鎧屋

場所は武器屋とペア。  
 売っている物は、どこ  
 もみな同じだ。



パーテン

パーテンにヒントを聞  
 くコツは、酒を3杯以  
 上飲むことだ。



セーブ  
 テパート

セーブテパートは全部  
 で3カ所。必要に応じ  
 て使い分けよう。



食べ  
 物屋

飢え死になんてみつも  
 ない。食料は常に100  
 以上持っていよう。



宝箱

町の中にある宝箱は、  
 注意してとらないと袋  
 だたきにあってしまう。

# ソーサリアは魔物の巣だ！

こう りつ たお え  
**効率よく倒してEXPを得よう**

エクソダスの謎を解くためには、ソーサリアのどこへ行っても生きていけるだけの力をつけなくてはならない。それにはモンスターを倒して経験値をかせぐしかないのだが、逆にモンスターにやられてはもともともない。損害は最少限に抑えるのがテクニック。モンスターの長所、短所をよく見きわめて、経験値



◀ 強くなるためには敵と戦わねばならない！

とゴールドをたくわえよう。冒険のはじめは敵も少ないし弱いが、後半敵が強くなってきたら自分のレベルと比べて戦う相手を選ぶのが賢いやり方だゾ。

## 迫力の戦闘モード！体より頭を使おう

▶ 敵だ！ きてどうや  
 つて戦おうか？



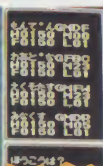
モンスターと戦闘になると、画面は戦闘モードに変化する。パーティーは前列と後列に分かれて戦うわけだ。ここで重要なのが前列と後列がお互い助け合

いながら戦うという高等戦術。ただ戦っているだけじゃあ味方の損害が増すばかりだ。アーモンや番兵などの強力な敵には、時の砂を使うなどの小細工も効果的だぞ。

コマンド説明	
たたかう	持っている武器で戦う。遠くの敵も飛び道具で攻撃だ！
まほう	戦闘中に使える魔法なら、いつでもこのコマンドでOK。
どうぐ	戦闘モードで使えるアイテムは、時の砂だけだ。



# ちか まえ う と どう ぐ ゆう り 近づく前に打て! 飛び道具が有利だ



◀こつちへ近づいてくる前に倒してしまおう。



▶やつたぜ。味方は無傷だ。上手に戦ってHPを節約しよう。

敵が近づいてくるまでだまって待っていることはない。ふきややパチンコなどの飛び道具を使えば、味方の損害を少なくできるぞ。シスターなどのように飛び道具を使えないキャラクター以外はみんな装備させよう。ただ敵も飛び道具を使うから注意。

# ぜん れつ ぶ き こう れつ ま ほう えん ご かん ぺき 前列が武器、後列は魔法で援護は完璧だ

パーティーが強力な敵に出会ったら、味方がダメージを受ける前に魔法攻撃だ。後列の魔法使いと前列の戦士のコンビがグッド。武器と魔法で集中攻撃。



◀後列の魔法使いは攻撃呪文で前列を援護。

# せん りょく しゅうちゅう しょう り ちか みち 戦力の集中が、勝利への近道だ



◀このように戦うと、味方の損害が増えて不利だ。

▶敵1匹に対し、味方は多数で攻撃。これが基本。



1匹の敵に対して、こちらが多数でかかるのも良い戦術だ。敵が横一直線に並ぶよう戦術を進める。その敵に対し、パーティーの4人が直角に対するよう戦列を組む。そして対面した敵を1匹ずつ集中攻撃。横並びで同戦法も可。

# 勇気を出してダンジョンへ!

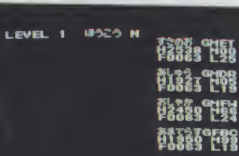
**ソ**ーサリアに数多くあるダンジョン。その全てに入らなくては、謎は解けないぞ。勇気を出して地下深く進め!

ソーサリア大陸を進んでいくと、怪しげな洞窟が見つかる。洞窟は全部で7つ、各洞窟はそれぞれ地下8階のダンジョンになっている。地下には重要な秘密があるから隅々まで探ろう。



◀ おつ、ダンジョンを発見!

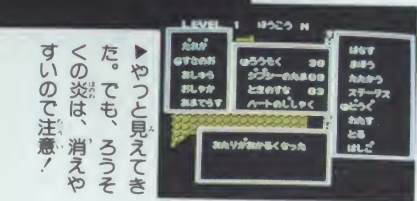
## ダンジョンは暗い。明かりが必要だ



◀ ダンジョンに入ると中は真っ暗。何も見えないぞ。

ダンジョンに入ってみると、中は真っ暗で何も見えない。これでは謎解きどころではないね。ダンジョンへ行く時は、ろうそ

くをたくさん買っておこう。ダンジョン内では、不思議な風がふいて、ろうそくが消えてしまうこともあるから、十分な予備が必要だ。



## はしごを発見! 注意して進め

▶ どのはしごを降りるかは重要なポイントだ。



地下8階におよぶ広大なダンジョン。上下をつなぐはしごはいたる所にある。同じ階にいくつものはしごがあったりするので、進む手順を考えよう。

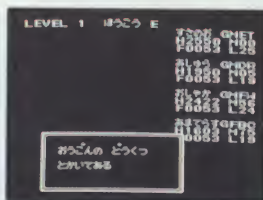
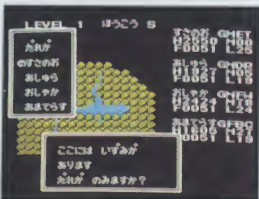
## 謎の?マークはワナかアイテムか??

ダンジョン内でジブシーの玉を見ると、地図の上にたくさんの?マークが見つかるだろう。これはダンジョン内のワナや宝箱、メッセージなどの位置を表しているんだ。どの?が何なのかはこれでは分からないが、こ

▶ダンジョンは、ゴルドの山だ。

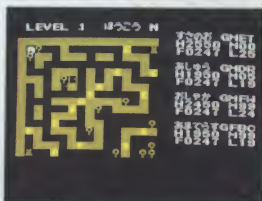


▶泉の水は1回飲んだら何の水か必ずメモ!



◀メッセージを見おとさないよう気をつけて!

の本のソーサリアガイドに情報を書き込んでおけば、同じワナに何度もひっかかることもなくなり、探険に専念できる。ワナは食料を盗むグレムリン、毒、そうそくを消す風など。ダメージは最少限に抑えて進もう。



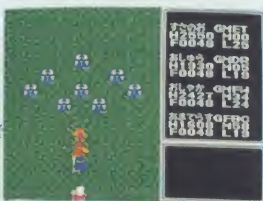
◀ダンジョン内に、ジブシーの玉はかかせない。

## ダンジョンの敵は強い。MPに注意

ダンジョンの中は町の中と同じくMPの回復がおそい。MP

が少ない時に、デーモンの大群などに出会ってしまったら一大事だ。魔法はダンジョン内では極力節約しなくてははいけない。毒にやられてしまっても、いざという時までアルコトはとっておくべきだ。

▶ダンジョン内では、魔法より肉弾戦でいこう。



# アイテムを見つけろ

**ぼう** 陰を進める上で欠かせないのがアイテムだ。謎を解くのに絶対必要な鍵をはじめ、有効なアイテムがたくさんあるぞ。

## 埋もれたアイテムを探せ

### ●町の片隅には商人ギルドが

君は、プリティッシュ城のロードプリティッシュの部屋に、怪しげな扉があるのを見ただろう。このような扉はいたる所があり、謎を解くためには必ず通らなくてはならない。いくつかの町にある道具屋で、鍵を確実



◀武器や道具を売っている町を覚えておこう。

に手に入れておこう。店は見つけにくいので注意。

### ●アイテムを手に入れるためには非常手段も必要だ

たいていのアイテムは道具屋で売っているけど、なかには店

にはおいてない重要なアイテムもいくつかある。町の人のなげない話も注意深く聞いて、隠されたアイテムを、すべて見つけよう。思いもよらないところにアイテムはある。宝箱に入っているのはゴールドだけじゃない。

▶謎めいた光の広場。ここにもアイテムが！



### ●数に限りのあるアイテム。上手に使う

あるととても便利なアイテム

だけど、みんなあまり安くはない。食料や武器などゴールドの使い道は多い。ダンジョン内などは、ていねいにマッピングして、アイテムを節約！

▶ジブシーの玉で現在位置がわかる。





# アイテムカタログ

## 武器

これがソーサリアに存在する武器のすべてだ。  
ダメージランク表示は、10が最強の10段階表示。

名前	価格	ダメージ ランク	戦士	騎士	山賊	シスター	魔術師	魔女	僧侶	盗賊	詩人	レンジャー	化学者	備考
ナイフ	5	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	だれでも使える小型の剣。1 回だけ投げることもできる。
こん棒	30	2	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	法力系の魔法が使える人用の 武器。威力は小さい。
パチンコ	60	3	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	最も安価な飛び道具。戦士系 のキャラは、はじめはこれを。
石の斧	125	4	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	剣ほどは強くない接近戦用の 武器。あまり使い道はない。
ふきや	350	4	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	冒険の中盤に主力武器となる のがこれだ。価格も安い。
青銅の剣	200	5	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	盗賊の持てる最良の武器。こ れよりふきやの方が使える。
槍	250	6	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	×	ふつうの武器屋で売ってる最 も強力な武器だ。
まさかり	400	7	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	×	いままでの武器と比べても、 格段に強力だ。ドーンにある。
弓矢	1050	7	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	×	ドーンの町で売っている強力 な飛び道具だ。
鋼の剣	800	8	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	×	レンジャーの持てる最高の剣。 安いし、使いごこちもよい。
ゴースト バスター	1200	8	○	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	高いわりには鋼の剣とそれほ どかわらない武器だ。
戦士の斧	2700	9	○	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	破壊力はすさまじい。しかし 値だんもやっぱりすさまじい。
銀の弓	6550	9	○	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	ものすごく高いが、戦士なら 一度は使ってみたい武器だ。
太陽の剣	4550	10	○	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	お金で買える最高の武器。こ れを手に入れるより天の剣を。
天の剣	—	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	特殊な魔力で鍛えられた、正 義の剣だ。だれでも使える。

表の見方：各キャラクターは、○印のついている装備（アイテム）を使用することができます。

鎧は大地の鎧を除けば、どこの道具屋でも売っている。しかし良い装備は、それなりに高いぞ。

名 前	価格	戦士	騎士	山賊	シスター	魔術師	魔女	僧侶	盗賊	詩人	レンジャー	化学者	そ の 他
布 の 服	75	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	一番身軽な鎧。ほとんど無いよりはましといった程度。
革 の 服	195	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	布の服より少し強い。器用さを武器とする者に合う。
青銅の鎧	575	○	○	×	○	×	×	×	×	×	○	×	シスターの最上の鎧。かなりのダメージを防いでくれる。
鉄 の 鎧	2500	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	かなり強力な鎧だが価格も2500ゴールドとかなり高い。
鋼 の 鎧	6130	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	これを使いこなせるキャラクターはほとんどいない。
竜 の 鎧	8250	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	売っている鎧の中では最上の物。8250ゴールドもする。
大地の鎧	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	勇気ある真の英雄のみ装備することを許される最強の鎧。

## そ の 他

こんなにたくさんのアイテム。ひとつひとつが、  
重大な意味を持っているから必ず見つけよう。

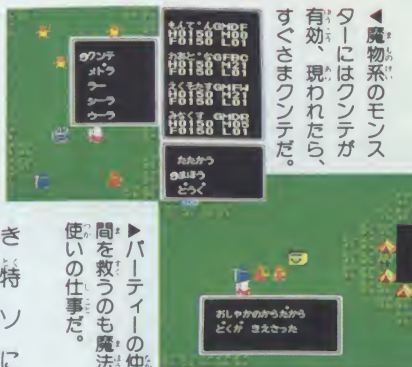
名 前	価格	入 手 方 法	効 果
ろうそく	50/5本	道具屋に5本セットで。	ダンジョン内に明かりをともす。
魔法のカギ	50	道具屋にある。	ドアを開ける。数多く必要だ。
ジブシーの玉	75	道具屋で75ゴールドだ。	地上とダンジョンのマップ。
時 の 砂	90	道具屋に。あまり使わない。	パーティー以外の時間を停止。
テ ン ト	100	道具屋で買うことができる。	いざという時の体力回復に。
銀のつるはし	—	地下のどこかにあるかも？	あるアイテムを掘り出す。
黄金のつるはし	—	ソーサリアのどこかにある。	あるアイテムを掘り出す。
銀の角笛	—	あるコマンド使用で入手可能。	あるモンスターを眠らせる。
ハートの磁石	—	？	どこからでも城へ帰れる。
花	—	？	？
し る し	—	？	？
石 板	—	？	？

# 魔法を使って危機を脱出

**全**部で32もある呪文。このすべてを上手に使いこなせば、魔物やワナなんて恐れるにはたらないぞ！

## 魔法をマスターすることが勝利への道

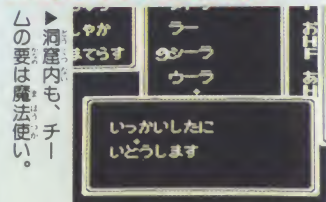
パーティーには当然魔法を使えるキャラクターがひとりはいらるだろう。はじめのうちはたいした呪文を使うことはできないが、能力値が上げれば、戦士をしのぐ働きを見せてくれるようになる。特にエスクーンやダキニ、ナムソキアなどの高度な呪文はまさに一撃必殺の破壊力を持っているぞ。法力系のセクイトやリイン



使う間、パーティーの仲間の救済も魔法の仕度だ。

力なども頼りになる魔法だ。強力な魔法使いを上手に使おう。

## 強力な敵も魔術があれば恐くない



# 魔法カタログ Ⅱ 法力の魔法

名 前	消費ポイント	使える場所	効 果
ク ー ン	0	戦 闘 中	不死生物系のモンスターを消滅させる。きかないこともあるので注意。 ●効果…スケルトン、グール全部 威力…大
ウ ネ ム	5	宝 箱	宝箱のワナをはずす呪文。失敗することもあるが、その場合でもワナを作動させることはない。 ●効果…宝箱1個を開ける
ア リ	10	いつでも	パーティーのメンバーの傷を少し回復させることができる。 ●効果…キャラクター1人 威力…10～30ポイント
ミ ー	15	ダンジョン内	ろうそくのかわりに明かりをつくるが持続時間は、たいへん短い。 ●効果…光 持続時間…短
ウ ー ダ	20	ダンジョン内	ダンジョンの一階上へ移動する。レベル1でこれを使えば地上へもどれる。 ●効果…パーティー全員
シ ー ダ	25	ダンジョン内	ウーダの逆。ダンジョンの一階下へ移動する。魔力系の同じ呪文に比べてやや高価。 ●効果…パーティー全員
ヨ ー ダ	30	ダンジョン内	ダンジョン内で、同じ階の他の場所へ移動、まわりがワナだらけの時に使おう。 ●効果…パーティー全員
アルコト	35	戦闘中 以外	キャラクターの毒を消してやることができる。とくにダンジョン内では重要だ。 ●効果…キャラクター1人



# シスターの愛が仲間を救う!!

名 前	消費ポイント	使える場所	効 果
セクイト	40	ダンジョン内	ダンジョン内のどこにいても地上へ帰れるという強力な呪文だ。ピンチになったらこれを使おう / ●効果…パーティー全員
ホミー	45	ダンジョン内	ミーよりは少し長く持つ光の呪文、45ポイントはかなり大きい消費だ。 ●効果…光 持続時間…中
アリナミ	50	いつでも	キャラクターのHPを大きく回復させる。突然強力な敵に出会った時に、これは便利。 ●効果…キャラクター1人
ビエダ	55	戦闘中以外	ジブシーの玉と同じ。ジブシーの玉があれば必要ない呪文だ。 ●効果…地上及びダンジョンの平面 図一枚
スクーン	60	戦闘中	強力な火球攻撃の魔法。バルロンでも一撃で倒すことができる。 ●効果…敵一匹 威力…大
サラマンド	65	戦闘中以外	死んだキャラクターを生き返らせるが、失敗して灰になってしまう危険の大きい呪文だ。 ●効果…キャラクター1人
エスクーン	70	戦闘中	強力な多数攻撃の呪文。シーサーベントやマン・オー・ウォーに有効だ。 ●効果…敵全部 威力…大
ラインカ	75	戦闘中以外	灰になってしまったキャラクターをも復活させてしまう呪文。サラマンドに失敗したら、この呪文。 ●効果…キャラクター1人

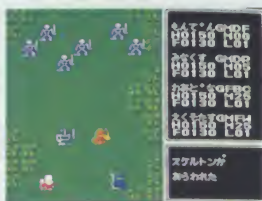
# モンスターガイド

## ソーサリアの怪物たち

ソーサリア大陸をうろつき平和を乱すさまざまな怪物たち。彼らを倒すには、各モンスターの特徴をつかむことが大切だ。

モンスターを大別すると、いくつかのグループができることがわかる。例えばオーク、ゴブリンなどは共にクンテの呪文で消すことができるというように…このモンスターガイドは、そのような項目別にモンスター

実はたくさんいるぞ。▶1匹だけに見えるけど



◀ソーサリアをうろつく魔物の種類は多い。

を分類し、その特徴をつかみやすいようにしてあるので十分に活用してほしい。また、各グループがソーサリア大陸上ではどのように見えるのかというシルエットもつけてある。これで相手を選んで戦うことも可能だ。

## モンスターガイドの見方 (みかた)

強さ	
H P	
魔法	
特殊能力	
EXP	

▶スナッチは、一撃ではなかなか倒せない。



- 強さ**…キャラクターがモンスターからうけるダメージの度合。Aが一番強くFが最も弱い。
- HP**…モンスターのパワーを表す。0以下でほろびる。
- 魔法**…モンスターが魔法を使えるかどうかということ。
- 特殊能力**…“すり”や“火を吐く”などという怪物の特殊能力。
- EXP**…そのモンスターを倒すことによって得られる経験値。

## 魔物系

冒険のはじめに主力となる敵キャラ。クンテの魔法で闇の世界に返してやろう。

### オーク

強さ	E
HP	48
魔法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	3



最も弱いモンスター。はじめのうちに経験値をかせぐにはもってこいだろう。



### ゴブリン

強さ	E
HP	48
魔法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	3



能力はオークとほぼ同じ。こちらの方がより多く出現するが敵ではない。



## 不死生物系

魔物系よりやや強い。クーンの魔法が有効。シスターなどはこれで経験値をかせげ。

### スケルトン

強さ	E
HP	80
魔法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	4



さほど強くはないがHPがやや多い。クーンで消せなかったら少し苦しいかも。

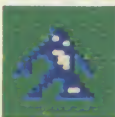


### グール

強さ	E
HP	80
魔法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	4



死肉を食らう怪物。冒険の後半でもしつこく出現する。現われたらすぐにクーン。



## 巨人系

怪力を持つ巨大な人型モンスター。特殊能力はないので、近づくと前に倒せ／

### ジャイアント

強さ	D
HP	112
魔法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	6



シルエットは人間系と同じだが、冒険の後半はこちらが主力。飛び道具を使って、はなれた所から攻撃しよう。



## タイタン

強 さ	D
H P	112
魔 法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	6



ジャイアントとは  
同じモンスターだ。

その怪力のとどく範囲には近づかない方が  
良い。大勢なら呪文も有効。

## ゴーレム

強 さ	D
H P	112
魔 法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	6



土で作られた人造  
人間ゴーレム。すべ

ての敵に有効なダクンテやダクメン  
テのような呪文を使うのも効果的。

## 人間系

人間系の敵キャラには平和を守る番兵と  
悪の手先とがいる。裏切り者を許すな。



### すり・プリギャンド

強 さ	E
H P	128
魔 法	ナシ
特殊能力	盗み
EXP	5



ロードプリティツ  
シュを裏切った悪の  
手先が、すりやプリ  
ギャンドたちだ。さ  
ほど強い敵ではない  
けれど、キャラクタ  
ーが装備していない  
アイテムを、すれ違  
いざまに盗む。

強 さ	E
H P	128
魔 法	ナシ
特殊能力	船所有
EXP	8

### バイレーツ



不気味な黒い船体で現われる海の荒くれ者たち、  
それがバイレーツだ。ソーサリアの海をわがもの顔  
で進み、沿岸の村々で略奪を重ねる彼らを許してお  
いてはいけない。彼らを倒してもゴールドは得られ  
ないが、重要なアイテム、船が手に入るぞ。





## 番

強 さ	B
H P	224
魔 法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	15



## 兵

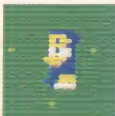


町の平和を守る屈強な兵士。その強さは並の怪物どころではない。できれば戦いたくない相手だ。しかし……。

彼らを殺せば1ポイントのEXPが得られるが、賢明なやり方ではない。

## 町の人

強 さ	F
H P	1
魔 法	ナシ
特殊能力	ナシ
EXP	1



冒険者の味方である善良な市民たち。

彼らを殺せば1ポイントのEXPが得られるが、賢明なやり方ではない。

## 悪鬼系

悪魔族の中でも低い位に属するのが悪鬼だ。魔法を使う者もいて手強いぞ。



### ガーゴイル

強 さ	C
H P	180
魔 法	あり
特殊能力	毒
EXP	10



キャラクターのレベルが上がると増えはじめるガーゴイル。毒をもった魔法には十分注意しよう。ダンジョン内にも、数多くひそんでいるぞ。



### デーモン

強 さ	B
H P	180
魔 法	あり
特殊能力	毒
EXP	10

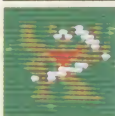


悪鬼系のモンスターでは一番手強い。

強力な呪文をたてつけに仕掛けてくるぞ。ダクメンテの呪文が有効だ。

### マーネイス

強 さ	C
H P	180
魔 法	ナシ
特殊能力	毒
EXP	10



比較的戦いやすい敵。キャラクターに

近づけさせなければ、こっちの勝ちだ。1匹ずつ倒して経験値を得よう。

# 昆虫系

巨大で醜怪なブレイドルとスナッチ。その牙には猛毒があり、悩まされる。

## ブレイドル

強 さ	C
H P	192
魔 法	ナシ
特殊能力	毒牙
EXP	10



キャラクターのレベルが10を超えるころから、数多く出現

しはじめる。毒にさえ注意していれば、そう恐れることはない。

## スナッチ

強 さ	C
H P	192
魔 法	ナシ
特殊能力	毒牙
EXP	10



ブレイドルの親戚。しかしこちらの方が一度に出る数がやや少ない。ダンジョン内にも出現するのでくれぐれも毒には注意しよう。

# ドラゴン系

巨大な竜3種。牙、炎、魔法とさまざまな攻撃を仕掛けてくる強敵たちだ。

## ワイバーン

強 さ	B
H P	224
魔 法	あり
特殊能力	火炎
EXP	15



炎と、魔法攻撃がメイン。炎は打つ方向が決まっているので、よけやすいぞ。

## グリフィン

強 さ	B
H P	224
魔 法	あり
特殊能力	火炎
EXP	15



慣れれば倒しやすいドラゴン系。スクーンや、トドメうなら一撃必殺だ！

## ドラゴン

強 さ	B
H P	224
魔 法	あり
特殊能力	火炎
EXP	15



他の2種に比べ、ドラゴンはその魔法による攻撃に注意しない。す速く倒すにこしたことはない。



## 海の怪物

ソーサリアの海にたむろし、  
船乗りたちを苦しめる怪物だ。



### シーサーベント

強さ	B
HP	224
魔法	あり
特殊能力	火炎
EXP	15



海を進む時、シー  
サーベントには十分  
注意。炎で攻撃して

くるので、飛び道具は絶対必要。

### マン・オー・ウォー

強さ	A
HP	240
魔法	あり
特殊能力	毒
EXP	20



ソーサリア大陸上  
で最も手強い敵かも  
…。なにしろ数が多い

ので、ナムソキアが使えないと絶望的。

## 悪魔系

ソーサリア最強の怪物。手強い相手だが  
一度に現われる数が少ないのが救いか？



### デビル

強さ	A
HP	240
魔法	あり
特殊能力	毒
EXP	20



一度に2匹以上は  
出ないから助かる。

ドラゴン系と同じくスクーン、トド  
メラで攻撃しよう。

### バルロン

強さ	超A
HP	240
魔法	あり
特殊能力	毒
EXP	20



ソーサリア大陸上  
にはほとんど出現し  
ない最強のモンスター。毒のある魔  
法をたて続けに仕掛けてくる。

## エクソダス

この冒険の最終目的、エクソダ  
スについては何もわかっていない。

エクソダスとは何か？ 怪物なのか？ わかっているのは、  
それがまだ完全に目覚めたわけではないということだけだ。

強さ	?
HP	?
魔法	?
特殊能力	?
EXP	?



# ムーンゲートは異次元への扉

**君** <sup>きみ</sup> はいくつかの<sup>まち</sup>町で、「ムーンゲート」という<sup>ことば</sup>言葉を<sup>みみ</sup>耳にしな<sup>き</sup>かったかな？ <sup>きみ</sup>君だけにこの<sup>ひみつ</sup>秘密を<sup>おし</sup>教えるよ!!

ソーサリア大陸<sup>たいりく</sup>に8カ所<sup>しよ</sup>ある  
ムーンゲート。謎<sup>なぞ</sup>を解<sup>と</sup>くには通<sup>とお</sup>  
らなくてはならない扉<sup>とびら</sup>だけど、  
どこへ飛<sup>と</sup>ばされるかわからない。  
しかし、実は<sup>しつ</sup>法則<sup>ほうそく</sup>があるのだ。



◀ムーンゲートって？  
月の扉<sup>とびら</sup>という意味<sup>みみ</sup>だね。

## ムーンゲートを通して見知らぬ所へ…

▶こっちは時の洞窟<sup>どうくつ</sup>だ。  
もう1人の王<sup>おう</sup>に会<sup>あ</sup>おう。



▶ここがムーンゲート  
でしか行けない町<sup>まち</sup>だ。



ただ遠くへ運<sup>はこ</sup>んでくれるだけ  
じゃないのがムーンゲートだ。  
ムーンゲートじゃなければ行<sup>い</sup>け  
ない町<sup>まち</sup>や、ダンジョンも存在<sup>そんざい</sup>す  
るぞ。特にデビルガードという  
町<sup>まち</sup>には重要な情報<sup>じふよう</sup>や、手<sup>て</sup>に入れ  
なくては冒険<sup>ぼうけん</sup>を終<sup>お</sup>えることので  
きない謎<sup>なぞ</sup>がある。右ページの表  
を<sup>み</sup>見てから、必<sup>かな</sup>ず行<sup>い</sup>くようにし  
よう。

## 危い！ ムーンゲートへ逃げこめ！

ムーンゲートは移動<sup>いどう</sup>だけでな  
く敵<sup>てき</sup>から逃<sup>に</sup>げるためにも使える。  
HPが残り少<sup>すく</sup>なくな<sup>とき</sup>った時、近  
くにムーンゲートがあれば、そ  
こへ逃<sup>に</sup>げ込<sup>こ</sup>もう。



◀敵<sup>てき</sup>だ！ ムーンゲ  
ートへ飛<sup>と</sup>び込<sup>こ</sup>め！



# ムーンゲートの法則公開!!

▶ムーンゲート出現/  
月の状態に注意せよ。



ムーンゲートはソーサリアの2つの月によって開いたり閉じたりする。左の月がムーンゲートの入口の場所を表し、右の月が出口の位置を表している。

## 2つの月の関係がこれだ!

入口	● 0			◐ 1			◑ 2			◒ 3		
出口	● 0	◐ 1	◑ 2	◒ 3	○ 4	◐ 5	◑ 6	◒ 7	● 0	◐ 1	◑ 2	◒ 3
入口	○ 4			◐ 5			◑ 6			◒ 7		
出口	○ 4	◐ 5	◑ 6	◒ 7	● 0	◐ 1	◑ 2	◒ 3	○ 4	◐ 5	◑ 6	◒ 7

## ムーンゲートの位置

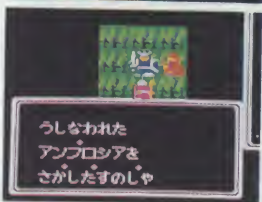


# ソーサリア最大の謎、アンブロシア!?

**君** は、アンブロシアという名前を誰かから聞いたか？ それは、  
いったいどんな秘密なのか。失われた大陸の謎!?

ロイヤルシティの北の森に住んでいる老人は「失われたアンブロシアをさがすのだ」と言っていた。「失われたアンブロシア」とは？ このソーサリアのどこかにあるのだろうか。それとも、まったく別の国が存在するのだろうか。それは、いったい何を意味するのか？

このアンブロシアの謎が冒険の一番重要な鍵を握っているのだ。解かなくてはならない謎が2つも3つもある。多くの冒険



◀ 町はずれの老人もこんなことを言っていたな。

◀ そうそう、彼だ。アンブロシアって何？

者は、ここでつまづいてしまうのだ。しかし、町の人々の話をよく聞いていけば、この謎は必ず解けるはず。アンブロシアへの旅は、おそらく君たちを強い戦士に育てあげるだろう。そしてそこで得た物は、エフソダス攻略に欠かせないのだ。



▲ アンブロシアへ行くには船が必要だ。まずパイレーツを倒して船を手に入れよう。したら、勇気を出して、危険なことをしてみよう。海の上で危ないことといえば…？

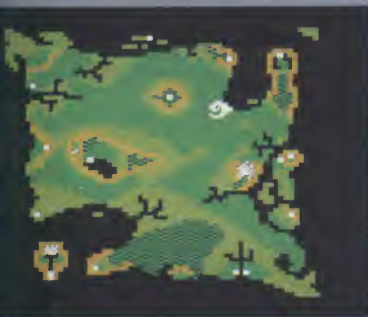


ここが謎の  
アンブロシア  
大陸だ!

# ソーサリア ガイド

伝説の大<sup>たい</sup>陸<sup>りく</sup>

ソーサリアには、謎に満ちた11の城・町と7つのダンジョンがある。君は、4人の勇者を操り、ここに隠されたすべての秘密を解き明かさなければならないのだ！



## ガイドの見方<sup>かた</sup>

ソーサリアにあるすべての城・町とダンジョンを解説したのが、このソーサリアガイド。前半の町のパートでは、まずアドベンチャーガイドを読んで、その町で何が得られるのか知ろう。各ページの左上にある攻略段階はA～Dまであり、特大マップ裏の「攻略早見ガ

イド」と対応している。冒険の途中で町へ入ったら各ページを参照して、情報のとり残しをしないようにしよう。66ページからのダンジョンの解説は、全フロアのマップつきだ。見つけたワナや情報は、残さず記入しよう。各ダンジョンに重要な物が隠されているぞ。

## ロードブリティッシュ城



便利な施設とヒント  
ここが冒険の拠点だ

武器、鎧屋	なし
道具屋	なし
バブ	なし
食べ物屋	なし
その他	セーブテパート

アドベンチャー  
ガイド

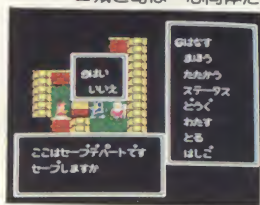
●冒険のはじまりが、ここロードブリティッシュ城なら、重要な情報を求めて帰ってくるところもロードブリティッシュ城だ。レベルを上げてくれるロードブリティッシュをはじめ、セーブテパート、病院など冒険者のための施設が用意されている。さらに重要な情報も隠されているぞ。旅の拠点は、この城だ!!

## ここが冒険の出発地点だ

海に面したロードブリティッシュ城は、ソーサリア大陸の北東部にあたる。このあたりはなだらかな平地で見とおしもきくので、冒険のはじめのうちはロードブリティッシュ城からあまり離れない方がいいだろう。EXPをかせいだら、まめにセーブテパートへ立ち寄って、とり返しのつかないことがおこらないよう態勢をととのえておこう。

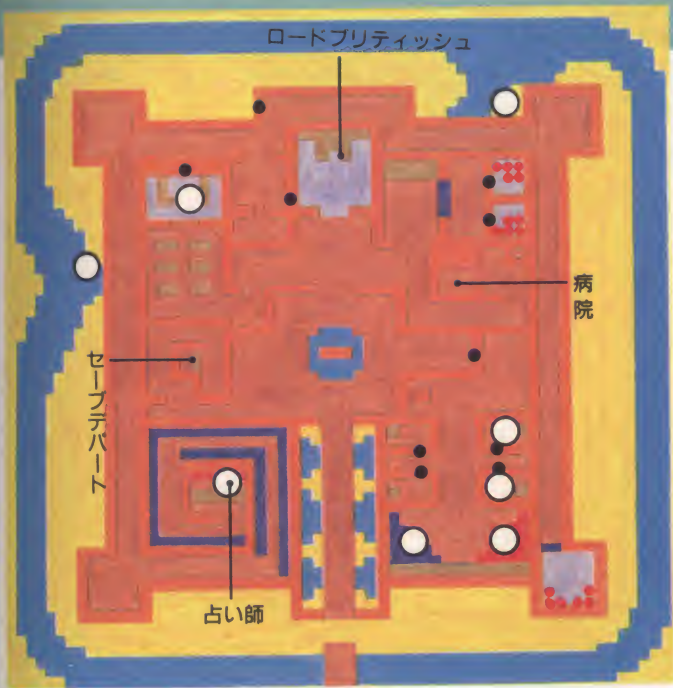


▲城と町は一心同体だ。



◀セーブはこまめに。

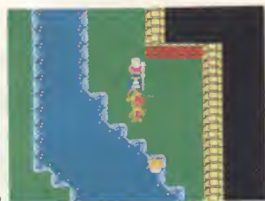




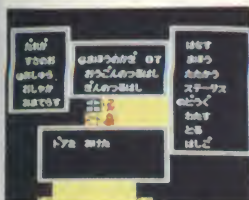
● ドア  
● 宝箱  
○ 情報

## 町の情報 とうだい くら じゅうだい じょうほう 灯台もと暗し。重大情報あり！

いったんこのエリアを離れ、旅を続けて鍵を手に入れたら、再びここに来てロードブリティッシュの部屋や、番兵に守られている扉の向こうへ行ってみよう。そこは情報の宝庫なのだ。



占い師もいるし、船も用意されている。隅々まで調べよう。



## ロイヤルシティ



これからの遠征に必要な装備を集めよう

武器、鎧屋	あり
道具屋	なし
パブ	あり
食べ物屋	あり
その他	—

### アドベンチャー ガイド

●エクソダスを求めて旅に出ようとする4人の若者たち。だが、ちょっと待て。キャラクターたちは、ナイフと布の服という貧弱な装備しか持っていないのだ。冒険がはじまったら、まずこの町へ入って武器と鎧を手に入れよう。長旅に必要な食料もこの町で売っているぞ。特に、ダンジョンへ向かう時は、食料がたくさん必要だ。

### ここで装備を買い換えよう

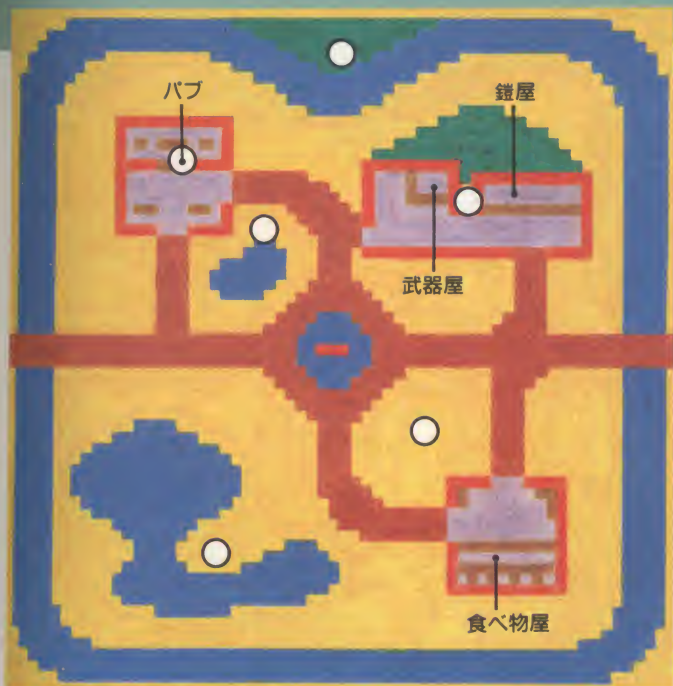
町に入ったら、北東に進んで武器屋と鎧屋へ行こう。前列の2人はナイフを売ってしまう。後列の2人は布の服がいらない。布の服は60ゴールドで売れる。これで少しはましな装備が買えるだろう。ゴールドは誰か1人に持たせておくのがベター。装備が整ったら、冒険に出る前に町の人から話を聞いておこう。謎の手がかりは、この町からだ。



▲プリティッシュ城と城下町。

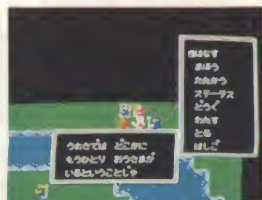


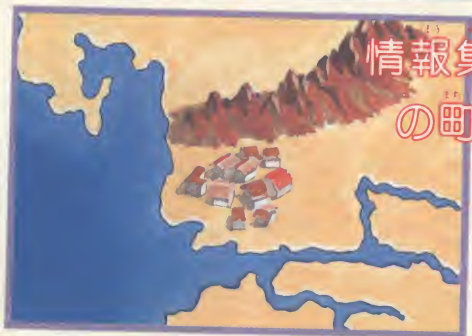
◀パブでは飲みすぎるな。



## 町の情報 最初に仕入れる情報は「謎」だ

ロイヤルシティの情報は、まずパーテンから聞けるけど、はじめゴールドのないうちは、無駄づかいをせず金のかからない情報だけを仕入れよう。堀の外側にある森の中にも大事な話をしてくれる老人がいるぞ。町をくまなく歩き回ってみよう。



ムーンまちの町

情報集めの旅は、この町まちから始めよう

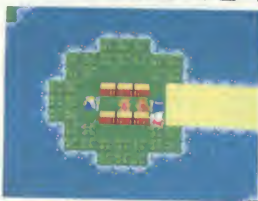
武器、鎧屋	なし
道具屋	なし
バブ	あり
食べ物屋	あり
その他	病院、教会

## アドベンチャーガイド

● キャラクターのレベルが5レベルをこえたら、ムーンまちの町へ行ってみよう。ムーンまちの町には、キャラクターがダメージを受けた時のために病院が用意されている。ソーサリアの西側でダメージを受けたら、ブリティッシュ城でなくこちらの町まちへ来よう。この町まちではさらに重大な3つの情報を手に入れることができるぞ。

ムーンまちの町は聖職者せいしよくしゃの町まちだ

ムーンまちの町はソーサリアの北西のはずれに位置するにぎやかな町まちだ。武器、鎧などの装備を手に入れることはできないが、食料を手に入れることと、病気をなおすことができる。そればかりか、灰になってしまったキャラクターを、教会で呼びもどしてもらうこともできるのだ。町まちのはずれでは瞑想を続ける聖人に話を聞いてみよう。

▲ 旅の道しるべ、ムーンまちの町。

◀ 2回話しかけてみる。





● ドア  
● 宝箱  
○ 情報

## 町の情報 しん ぼう 信じる者は救われる!?

この町では重要な3つの情報を仕入れなければならない。まずパブへ行ったらパーティーだけでなく、店で飲んでいる男に話しかけてみよう。病院の入口にいる男も大事

な話をしてくれる。町のはずれにいる聖人には2回話しかけること。



まち  
グレイの町

道具屋を発見！  
装備を充実させよう

武器、鎧屋	あり
道具屋	あり
パブ	あり
食べ物屋	あり
その他	カジノ

アドベンチャー  
ガイド

●この町で重要なのは、なんといっても道具屋。特に魔法の鍵は冒険を進めるうえで絶対必要なアイテムだ。テント、ろうそくも大切だ。お金に余裕があったら、買えるだけ買っておくのも悪くない。町の南東の角には、ゴールドの倉庫があり兵士が守っている。時の砂を持っているのなら盗んでもよい。ワナには気をつけよう。

## 便利な道具屋、立ち寄ること

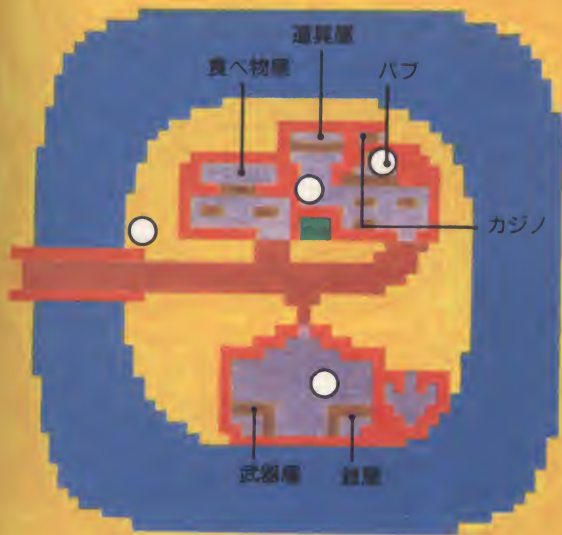
ソーサリアの南西の角にグレイの町はある。行く途中に大陸がくびれて半島になっている所があるが、ここにモンスターがいると避けて通るのは難しい。町に入ったらパブのとなりにある道具屋へ行ってみよう。ろうそくや魔法の鍵などは後々の冒険で絶対に必要になるぞ。ジブシーの玉も持っていると便利だ。ぜひ手に入れておこう。



▲敵に会わずには行けない。



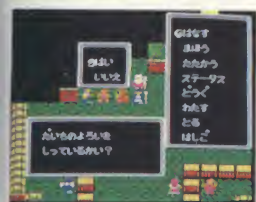
◀お金は大切にしよう。



## 町の情報 うそかまことか!? 泉の謎

この町に、あまりたくさんの情報を期待することはできないが、ひとつだけエクソダスに関する重要な情報がある。武器屋にいる男に話しかけてみよう。町の外側には

反対のことを言う2人の老人が立っているが、どちらの言うことも本当だ。



# モンターイースト



双子の町の関係が  
謎を解くヒントだ!!

武器、鎧屋	あり
道具屋	なし
パブ	あり
食べ物屋	なし
その他	なし

## アドベンチャー ガイド

●「モンターイーストやウェストに、旅の途中で立ち寄る必要なんかない」と思うだろう。なにしろ両方合わせて、食べ物屋くらいしか役に立つ施設はないのだから。しかし実はこの2つの町には、とても重要な情報が隠されているのだ。それらを残らず仕入れたら、もうモンターイーストとモンターウェストに用はないのだ。

## 情報収集にひたすら励もう

ロードブリティッシュ城をずっと南に行くと、双子の町モンターが現われる。その東側、モンターイーストの町には、冒険の重要な手がかりとなるうわさが5つ。さらにモンターウェストでの行動に関するヒントがひとつ与えられる。その他には、とりたてて自立った施設はない。モンスターからの避難所などとして利用しよう。

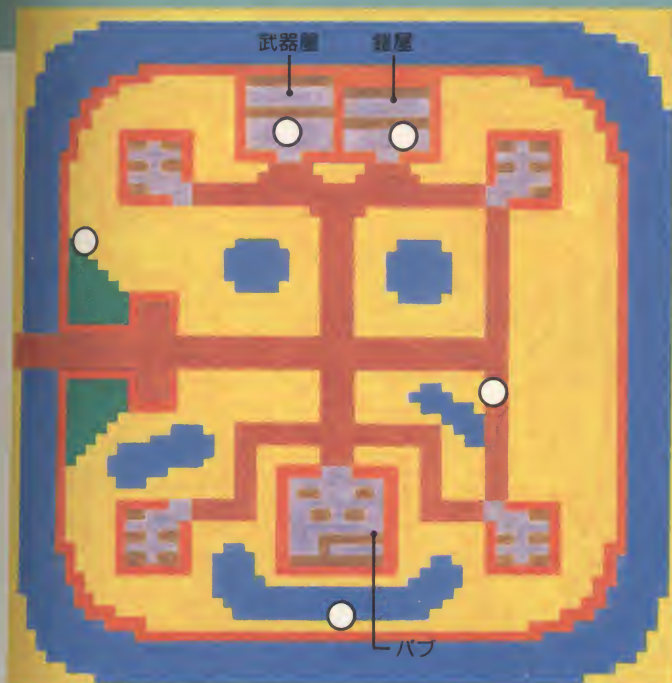


▲モンターは双子の町だ。



◀彼も重要な情報源。





## 町の情報 武器屋にある情報に注目!

モンターイーストにある武器屋と鎧屋。  
どこにでもある店だけど、そこにある情報  
は他にはないぞ。絶対に聞きのがしてはな  
らない。さらに門を通ってすぐ北へ行くと

男が2人いる。  
彼らの言うこと  
をモンターウエ  
ストに行くまで  
忘れるな!



# モンターウエスト



双子のかたわれにも  
隠された情報あり

武器、鎧屋	あり
道具屋	なし
バブ	あり
食べ物屋	あり
その他	ろうごく

## アドベンチャー ガイド

●モンターウエストのろうごくはこの冒険の鍵。他のすべての町をまわって情報を仕入れたら、再びこの町へ来て知識を確実にしておこう。ソーサリアには海ぞいの町が多いので、船で旅する者にはありがたい。ムーングートや、ダンジョンも近いので、そこへ行くための準備をこの町でするのも、よい考えだろう。

## 情報源は巨大なろうごく

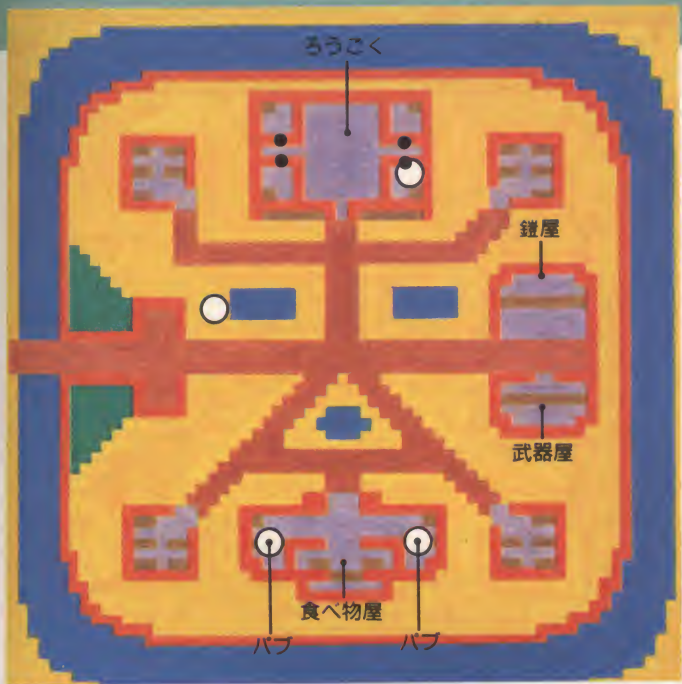
双子の町の西側、モンターウエストは距離的には、イーストよりプリティツシュ城に近いので、キャラクターは、先にこの町へ来る人が多いだろう。だが、この町には、かたい守りにおおわれたろうごくがあるばかりだ。先に、モンターイーストへ行って情報を仕入れる方がよいだろう。町の四隅にある塔にいる兵士は、全員同じことを言うぞ。



▲モンターウエストは西だ。



◀番兵さん、中へ入れて。

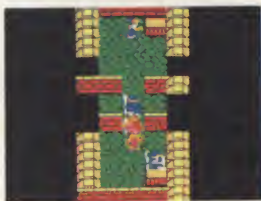
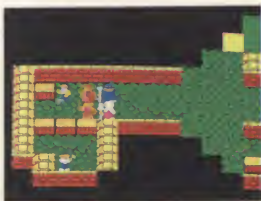


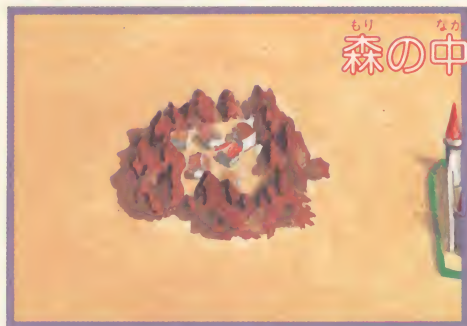
## 町の情報

2つのパブでは同じ情報が

ろうごくの中には、4つの部屋がある。  
南東の部屋にいる兵士が、一番重要な情報  
を知っているぞ。2度話しかけることを忘  
れないようにしよう。2つのパブでは同じ

情報が聞けるの  
で、1人のパー  
テンにだけ聞いてお  
金を節約し  
よう。





森の中にひっそりと

たたずむ町

武器、鎧屋	なし
道具屋	なし
バブ	なし
食べ物屋	あり
その他	病院、教会

## アドベンチャー ガイド

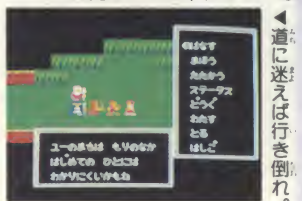
●病院と食べ物屋がある、オーソドックスな村に見えるが、実は、とても重要な秘密がかくされているのだ。教会と光の広場は、冒険を進めていくうえで大変重要なポイントになる。病院も、鍵さえあればその奥の情報に接することができるので覚えておこう。ユーの町を出た君は、勝利へ向かって大きな一歩を踏み出すことになる。

## 視界がきかない。道に迷うな

ソーサリア大陸のほぼ中心。山脈の西側にある溪谷を抜けて行くと、森の中にユーの町がある。町といってもそのほとんどは木々におおわれていて、どこに何があるのかさっぱりわからない不思議な町だ。町の中ではジブシーの玉が使えないので、頼りになるのは右ページのマップと君のカンだけだ。迷子にならないよう注意して進もう。



▲見るからに平和そうな町。



◀道に迷えば行き倒れ。





● ドア  
● 宝箱  
○ 情報

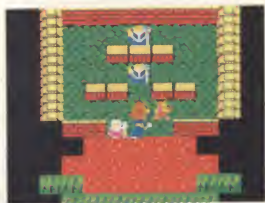
## 町の情報

神秘の間、光の広場とは何か？

町へ入ってすぐの広場から北へ少し行くと、森の中に1人の子供が立っている。彼を見失わないようにして話を聞いてみよう。彼の話は後々役に立つだろう。教会と光の



広場は密接に関係している。教会で何か手に入れたら光の広場で使おう。





かい じょう と し  
この海上都市は  
ソーサリアのま北に

武器、鎧屋	な し
道具屋	あり
パブ	あり
食べ物屋	あり
その他	病院、カジノ

## アドベンチャー ガイド

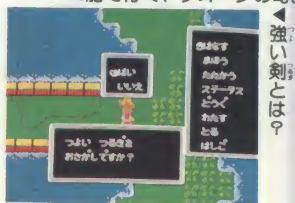
●道具屋、食べ物屋、病院と便利な施設  
のそろったフォン。施設ばかりでなく、  
町の人の話も、具体的なアイテムの場所まで細かく教えてくれるのでとても助かる。この町にもカジノがあるけど、冒険のさ  
またげにならないように、程度をわきまえて遊ぶこと。お金は、  
旅の大切な友なのだから。

## こう かい よう しょ まち 航海の要所、フォン<sup>まち</sup>の町

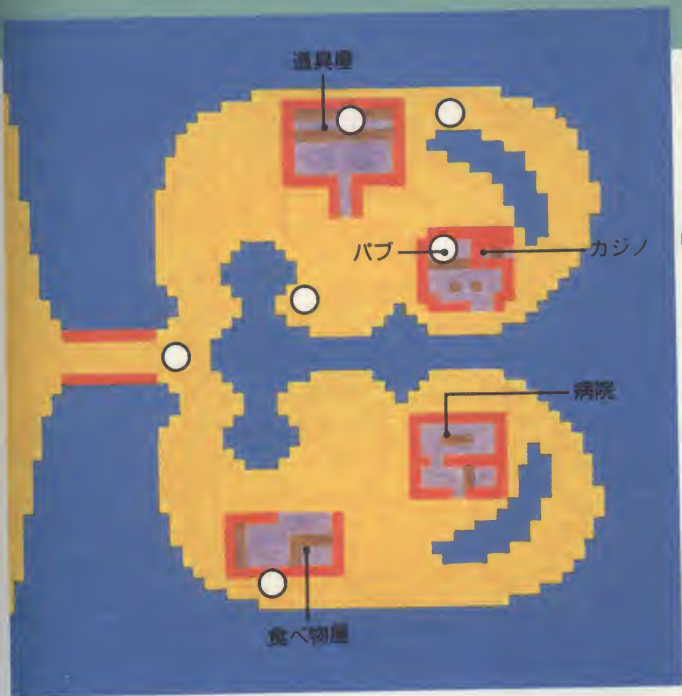
ソーサリア大陸を歩いていると、大陸の  
ま北に、海に浮かぶ町が見える。これが海  
上都市フォンだ。船でなくては行くこと  
ができないから、当然パイレーツをやっつ  
けなくてはならない。町の中は一見  
わかりにくく作られているけど、マ  
ップを見れば問題ないね。船で冒険  
している時は、たびたび立ち寄ること  
になるだろう。



▲船で行く、フォン<sup>まち</sup>の町。



強い剣とは？



## 町の情報

ようちゅうい 要注意！ アイテム情報が...

町に入ると、いきなり女の人から単刀直入な質問をされる。彼女の言うアイテムは絶対に手に入れなければならないぞ。彼女の言う場所には注意しよう。海の上の小さな陸地のことなんだ。2人いる道具屋のうち、1人が大切なことを知っている。



## デスガルチの町



岩に囲まれた、  
兵士たちの町だ

武器、鎧屋	あり
道具屋	なし
バブ	あり
食べ物屋	あり
その他	なし

アドベンチャー  
ガイド

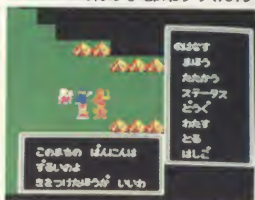
●迷路のようなデスガルチの町。この町で買物をする必要は、ないだろう。番兵に守られたこの町には、怪しい者にはわたせない重要な情報が隠されているのだ。勝利を得るためには全ての情報が必要だ。道に迷わないよう注意して確実に入手しよう。鍵と火のしるしもこの町に行くまでにぜひとも用意しておきたい。

## 侵入するにはコツがある

フォーンから船で西へ進んでいくとデスガルチの町が現われる。ここの門を守る番兵は、ある方法を使って立ち去らせることができるが、門の下にある小道を抜ければ、そのまま中へ入ることもできる。でも鍵がなければ、さらに先へ進むことはできないぞ。この町では貴重な情報と宝の山を入手することができる。番兵に注意して盗もう。

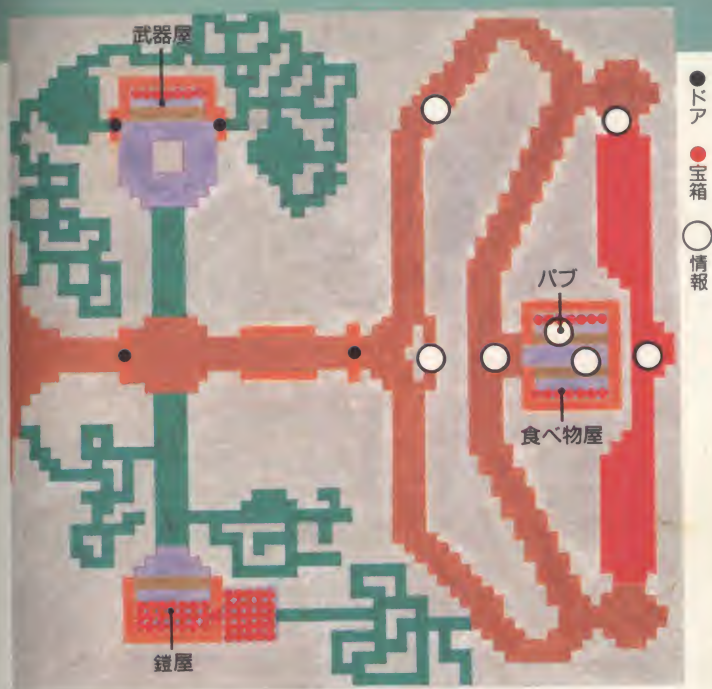


▲東の小都市デスガルチ。



◀番人は強欲なのだ。





## 町の情報

マグマの奥に不思議な老人が!?

2つのドアの向こうでは重要な情報が数多く引き出せる。パブにたむろしている人や、溶岩の先にいる老人…。火のしるしがなくて溶岩を通れなければ、番兵の待機

所でも同じ情報が聞ける。人によっては2回聞かないと教えてくれない。



# デビルガードの町



## ソーサリア大山脈 に囲まれた謎の町

武器、鎧屋	なし
道具屋	あり
パブ	あり
食べ物屋	なし
その他	馬小屋、病院

### アドベンチャー ガイド

●デビルガードの町で一番重要なポイント  
トは病院。病院の受付そばにいる女の人に話しかけてみよう。なにかおかしいことを言われて、不思議がっていると、アレレ？ ヘンなことが起こっているぞ。またこの町では、馬を手に入れることもできる。800ゴールドと高いけれど、旅の途中でモンスターから逃げることもできるぞ。

### 病院と馬小屋が重要ポイント

ソーサリアのまん中のやや南西に、大きな山脈があつて、キャラクターの視界をさえぎっている。この山の奥地にデビルガードと呼ばれる町がある。右の月が6番（41ページ・ムーンゲートの法則参照）の時にムーンゲートへ入れば、デビルガードへ行くことができる。ここは水の都。マップをよく見て進もう。錯覚をおこしやすいので注意。

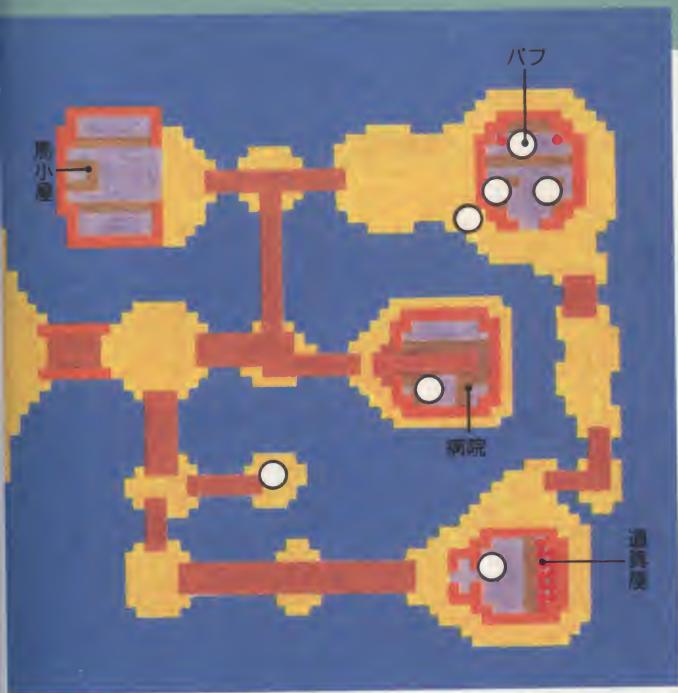


▲深い山奥に隠された町。



▲馬は高いが役に立つ。

● ドア  
● 宝箱  
○ 情報



## 町の情報

パブのまわりは情報がいっぱい

パブのバーテンに話を聞いたら、まわり  
にたむろしている人々にも話しかけてみる  
こと。バーテン以上におもしろい話を聞か  
せてくれるぞ。情報を手に入れたら、メモ



しておくの忘れ  
ないようにし  
よう。道具屋で  
も耳よりの情報  
が聞けるぞ。



# ドーンまちの町



新月しんげつの夜明けよあけに現あらわれ  
る不思議ふしぎの町まちドーン

武器、鎧屋	あり
道具屋	あり
バブ	あり
食べ物屋	あり
その他	多数

## アドベンチャー ガイド

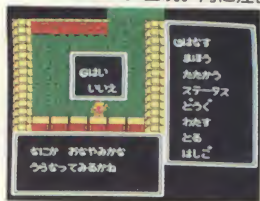
●2つの月が新月(41ページ・ムーンゲートの法則参照)の時しか現われない、謎の町ドーン。町の中には、カジノ以外の店がすべてそろっているし、大切な情報の数も他の町の倍近くある。ここまで来れば、エクソダスの謎も半分以上解けたと言ってよいだろう。あとは、洞窟へ入ってアイテムを手に入れ、エクソダスへGOだ!!

## ドーンはアイテムの宝庫だ!

ロードプリティッシュ城のある人物の話  
を聞くと、ドーンの町の場所を教えてくれる。そこで新月を待てば良いのだけれど、出現する場所のま上にいるとドーンの町は現われないから注意しよう。この町では、どんな装備でも手に入るし、ここでしか手に入らない武器もあるので、重要だ。馬小屋の裏や病院の奥などで大切な情報を仕入れよう。



▲ドーン出現。月に注目!



◀金がかかるが確実だ。





セーフテバート

## 町の情報

まぢ うわさ  
ドーンの町は、噂でいっぱい

この町では、主にスペシャルアイテムの入手方法についていろいろと聞くことができる。また病院のドアを開けると、その先に女の人がひとりいて、ソーサリア最大の

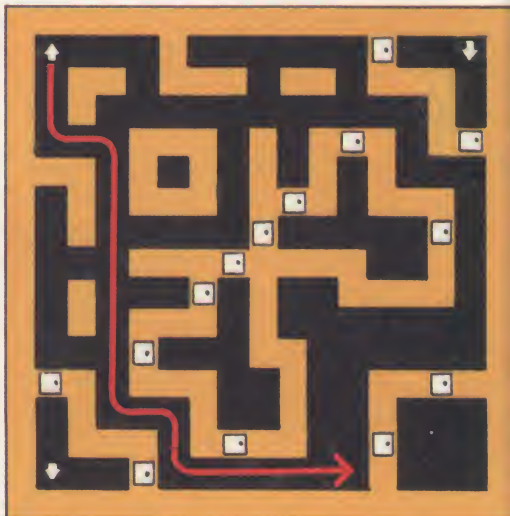
謎についての重大なヒントを聞かせてくれるぞ。一部の人は2回話しかけよう。



レベル  
**LEVEL 1**

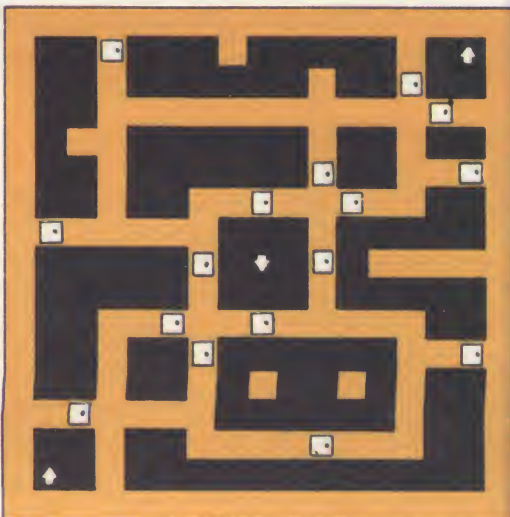
▶ 図中の赤い矢印は、ダンジョン攻略のベストコース。  
次のページから同様。

**こ** のダンジョンなら5レベル程度のキャラクタでも進むことができるぞ。王のしるしはこの階のどこかにあるので、実はこれより下の階に行く必要はない。



レベル  
**LEVEL 2**

**し** ベル1と同様、この階にも泉がたくさんある。毒の泉もあればHPを回復してくれる泉もあるぞ。泉を見つけたら、何の泉なのか、しっかりと記録しておこう。



□ ドア   □ 上向きのはしご   □ 下向きのはしご   □ 両方向はしご

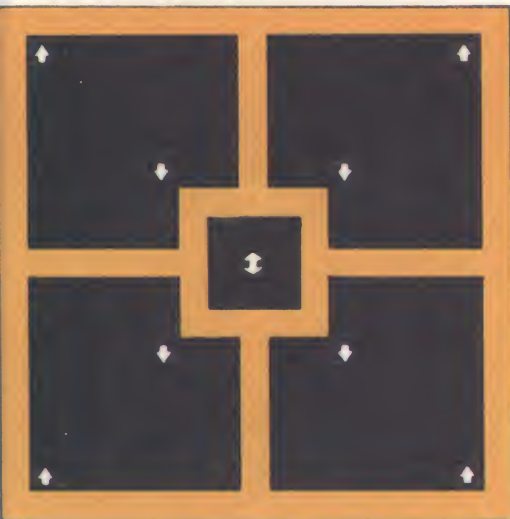
冒険が進んで、最初に入るダンジョン。ここで  
王のしるしを手に入れて、レベルを上げよう。



### レベル 3

**ま**

ん中のはしごはレベル2からレベル  
8まで一直線につながっている便利  
なものだが、はたしてこのはしごに意味が  
あるのだろうか？ よく考えてみよう。



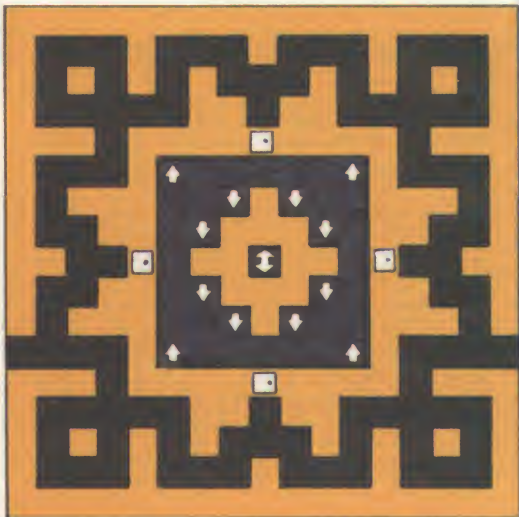
### レベル 4

**— いっ**

見、何も無いこの階。実は宝の山だ。こ  
こをひと回りするだけで1000ゴール  
近く集めることができるぞ。ワナにはまっ  
ても大丈夫なHPがあればレッツゴーだ。

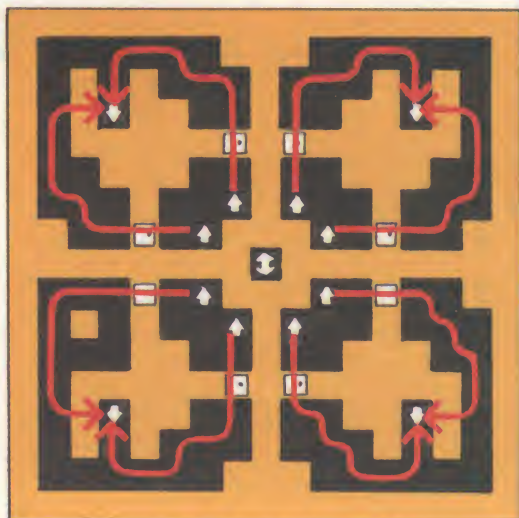
レベル  
LEVEL 5

**レ**ベル5で、東西の端がつながっているループが初登場だ。これを知っておかないと、自分がどこにいるのか、わからなくなってしまうので、注意しよう。



レベル  
LEVEL 6

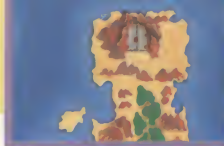
**フ**ロア全体に不思議な風が吹いていて、ろくそくはたちまち消されてしまう。ろくそくを無駄にしないよう、マップをよく見て歩くか、いつその階を無視するのがいい。



□ドア    □上向きのはしご    □下向きのはしご    □両方向はしご



レベル5から8までは、王のしるしを持ってい  
るなら、ゴールドをひろってさっさと帰ろう。

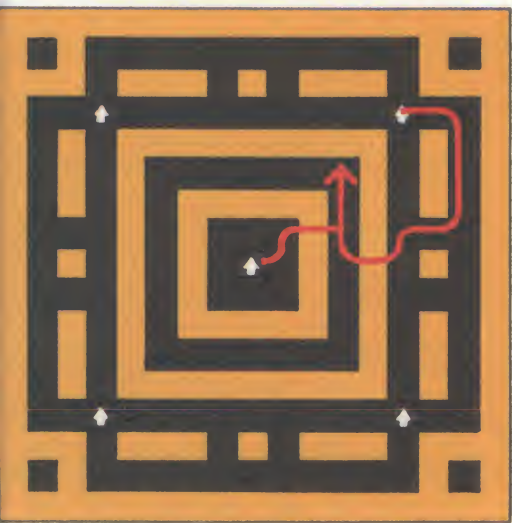
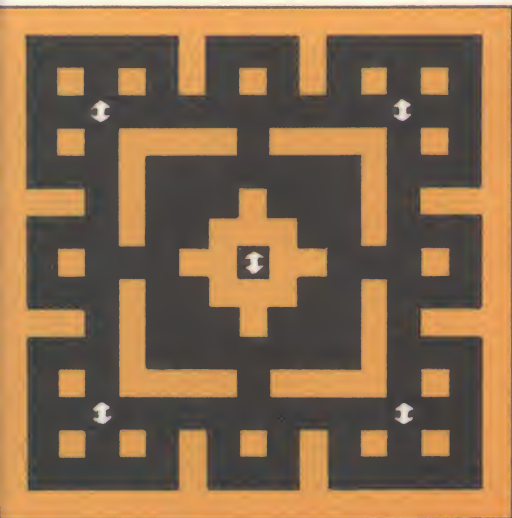


## レベル LEVEL 7

**ワ** ナの階だ。うかつにうろつかないで、すなおにレベル8まで降りてしまう方が良さそう。このあたりは宝箱の他に、とるべきアイテムはない。

## レベル LEVEL 8

**部** 屋の四隅には宝箱がある。この階には王のしるしがあるけど、わざわざ王のしるしをここまでとりにくる人はいないだろうね。この階には、隠し扉がいつばい。



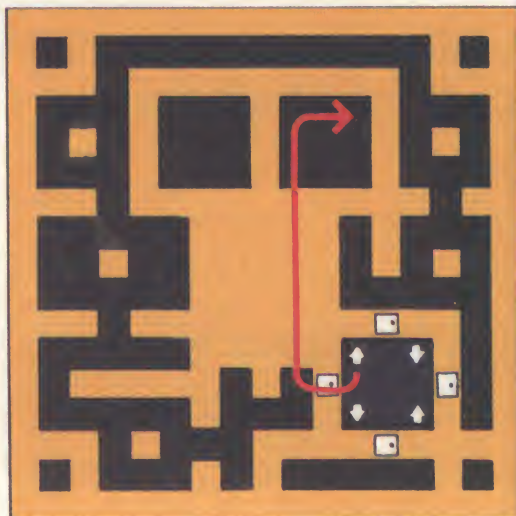
レベル  
LEVEL 1

**グ** レムリンのたくさんいるこの階。食料を100もとられたら飢え死にしてしまう。宝箱もあるけど、まずはそれはほつとして下のレベルへ行くことを考えよう。



レベル  
LEVEL 2

**ま** ん中上に2つある部屋へは、南から隠しとびらで通じている。君がまだ王のしを持っていなかったら東側の部屋で手に入れよう。西の部屋にある泉は飲んでではダメだ。



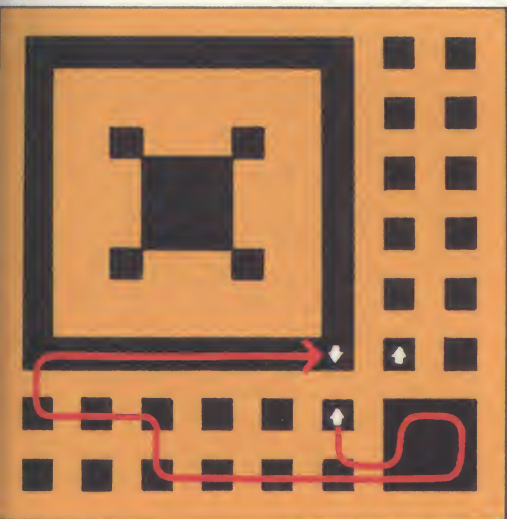
□ドア □上向きのはしこ □下向きのはしこ □両方向はしこ

このダンジョンには王のしるしがある。でも、  
もっと重要なアイテムも隠されているぞ！



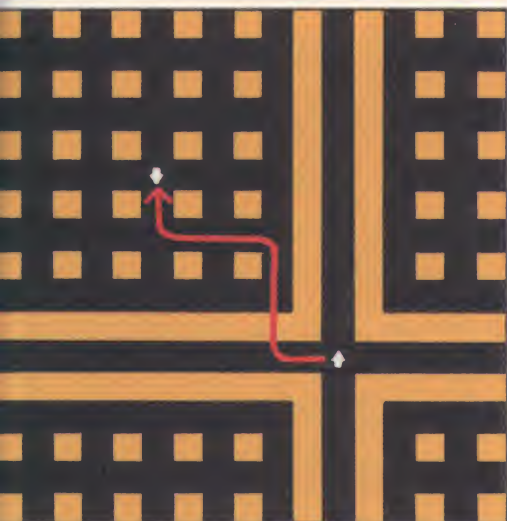
## レベル 3

**宝** たから  
箱の多いレベル3。南東角の部屋に  
は体力回復の泉がある。隠しとびら  
を利用して、フロアの最南端を通っていけ  
ばワナが少なくて行きやすい。



## レベル 4

**+** じゆう  
字路ごとにワナのある恐ろしい階。マッ  
プをよく見て、まっすくはしこへ向か  
う。東西だけでなく南北のループもあるので、  
道に迷いやすい。自分の位置を確かめて歩こう。



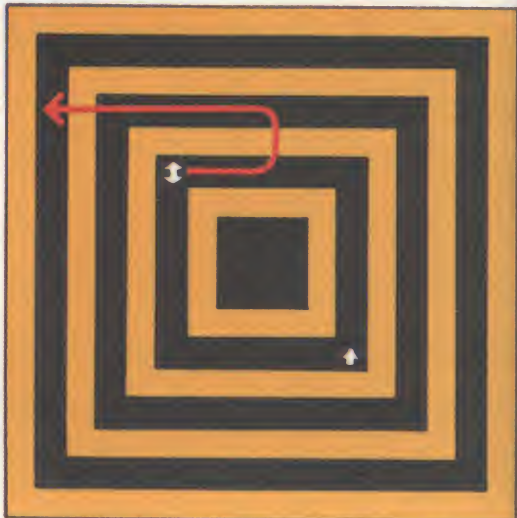
レベル  
LEVEL 5

**南** みなみ と東の端には、グレムリンがずらつとい  
るから、絶対に行つてはいけない。5つ  
ある泉も4つまでは毒だ。毒にやられたら階の  
まん中にある解毒の泉に行こう。



レベル  
LEVEL 6

**中** ちゅう 心の部屋を3本の通路が囲んでいる。一  
番外側の通路に宝箱がたくさんあるけど、  
他はワナだ。シフシーの玉を使って外側以外のマ  
ークには触れぬよう歩こう。



□ドア    □上向きのはしこ    □下向きのはしこ    □両方向はしこ



進むにつれて、ワナ、ワナ、ワナの連続。用のない所に足を運んでダメージを受けないように！



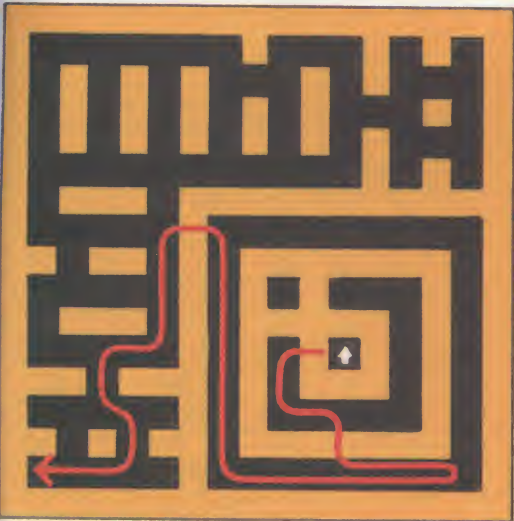
## レベル 7

**こ**のレベルにはアイテムとワナがちらばめられている。宝箱をとりに行くのもよいけど、目印がないから道に迷わないように気をつけよう。



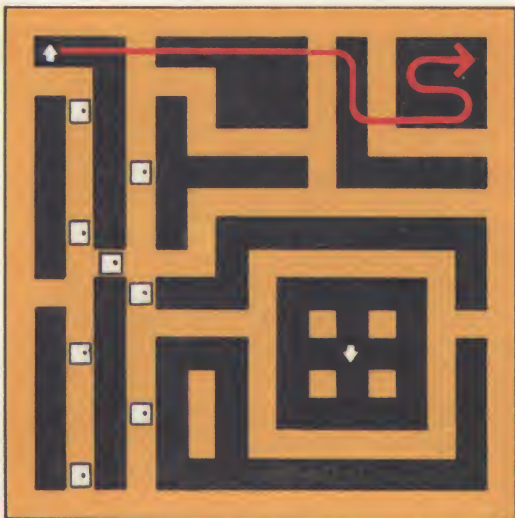
## レベル 8

**中**央の小さな部屋には王のしるしがある。マーフは北東と南西のあたりにあるのが宝箱で、他はワナがほとんど。宝箱に入っているのはお金ばかりとはかぎらない。



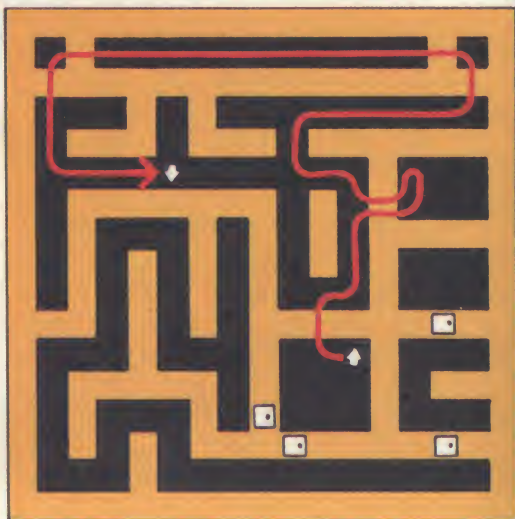
### LEVEL 1

**フ** ロアの北東の角には宝箱の部屋があるが、そこへ行くまでの通路には不思議な風が吹いている。ろうそくの無駄づかいにならないよう、手さぐりで進んでいこう。



### LEVEL 2

**は** しこのある部屋のとびらには、ワナが仕掛けられている。部屋の北側と東側の隠しとびらを使うこと。泉が3つある部屋では一番北の通路に宝箱あり。



□ドア    □上向きのはしこ    □下向きのはしこ    □両方向はしこ

パリアに入るための力のしるしは、このダンジョンにある。隠しとびらの少ないダンジョンだ。

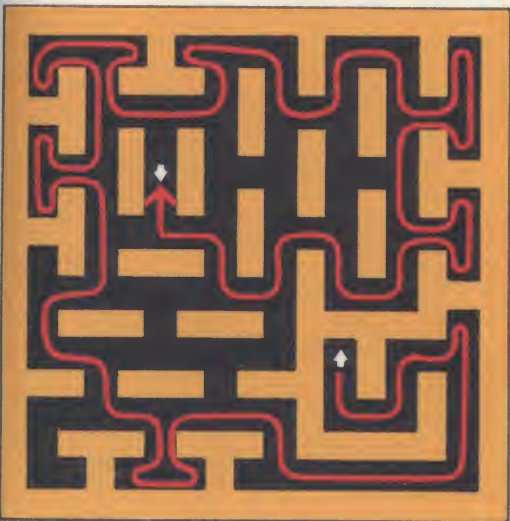
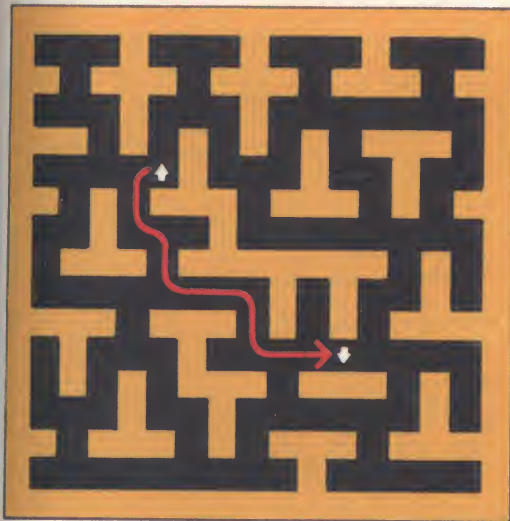


### レベル LEVEL 3

**通** 称「いりくんだ迷路」。ワナも宝箱もない。曲がりくねった通路がえんえんと続く。マップがあれば問題なく進めるので、さつさと下の階へ行こう。

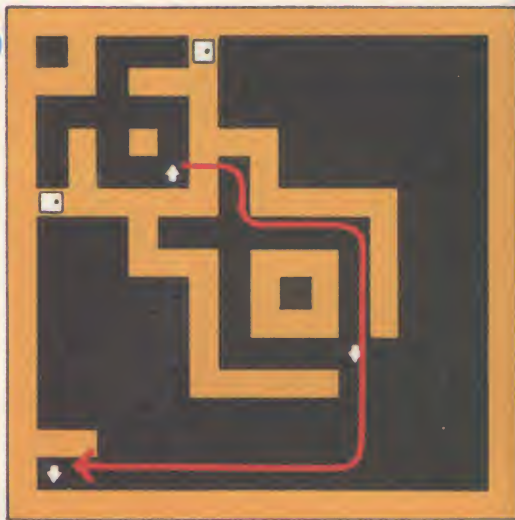
### レベル LEVEL 4

**フ** ロアの外周には13個の宝箱がおりてある。それを全部とってまっすぐ下へ行こう。通路上にワナはないので、宝箱に仕掛けられているワナにだけ注意！ ウネムを使うのも手。



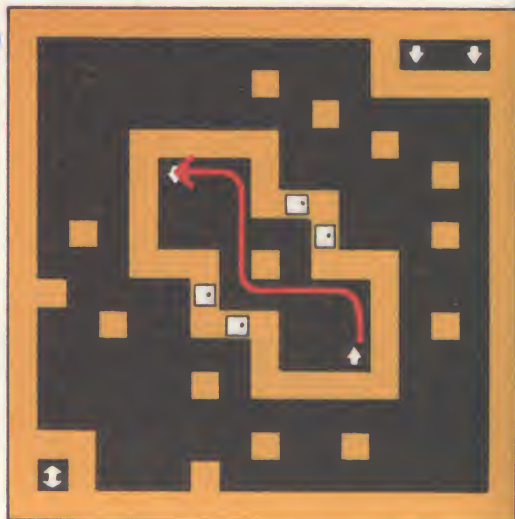
レベル  
LEVEL 5

**炎** ほのお の洞窟のレベル5はグレムリンの町だ。グレムリンの好物はパーティーの持っている食料。南東のはしごを降りずに南へ行って南西の隅にあるはしごでレベル8まで降りる。



レベル  
LEVEL 6

**悪** あく 魔のすみかレベル6。まん中の部屋から出ずに、さつさと下の階へ進むのがベスト。南西のはしごはレベル5からでないと入れないぞ。北東角のはしごはレベル7から。



□ ドア   □ 上向きのはしご   □ 下向きのはしご   □ 両方向はしご

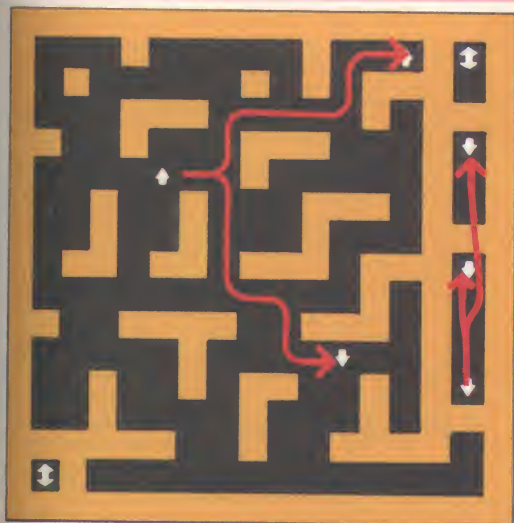


レベル4までとはうってかわって仕掛けの多い  
レベル5以降。マップを見つつ注意深く進もう。



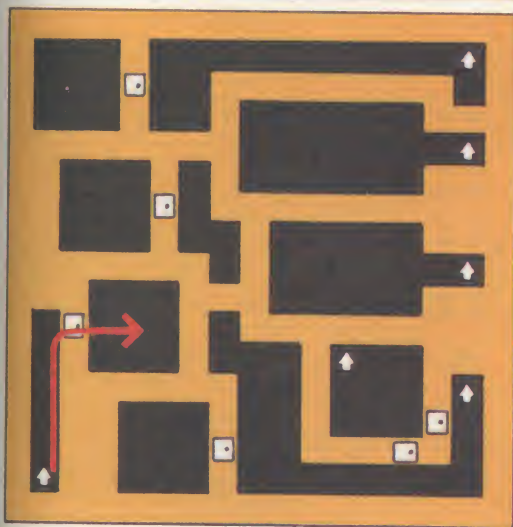
## レベル 7

レベル7は、レベル8と深い関係にある。ジブシーの玉を使ってレベル7のワナをよけて通り、上へ行くはしこや下へ行くはしこを使ってレベル8へ。



## レベル 8

レベル5からの直通はしこを降りて来て、ここで力のしるしを手に入れる。他の部屋は宝の山だ。レベル7とレベル8を行ったり来たりしながらすべてのゴールドを入手だ。



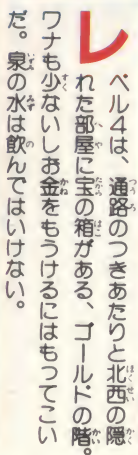
**洞** どう  
窟に入るはしごはそのままレベル8まで  
一直線につながっている。南東の階段へ  
は、レベル2から行くことができる。レベル2  
へはシーダの呪文を使わないと行けないぞ。

**レ**ベル2へ行くには、レベル1から魔法を使う。南東角の上るはしこを使ってレベル1へもどる。そこからレベル1のはしこを利用すれば、他の各階へ行けるようになる。

☐ ドア ☐ 上向きのはしご ☐ 下向きのはしご ☐ 両方向はしご

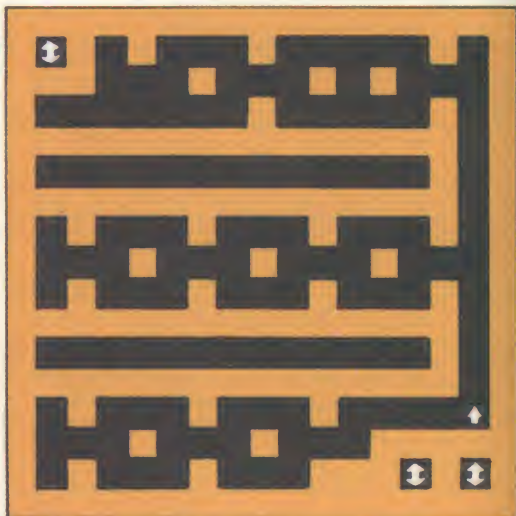


レベル  
**LEVEL 4**



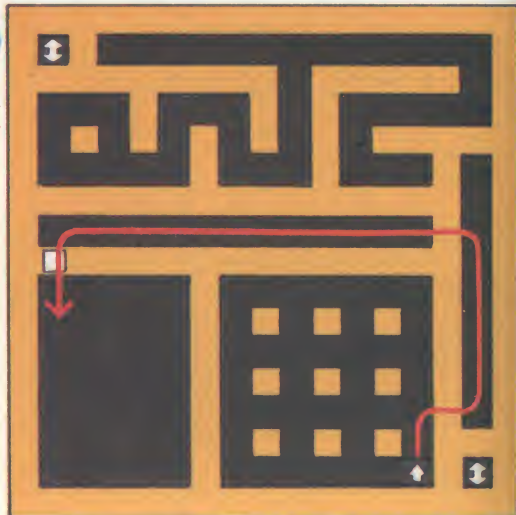
LEVEL 5

ねくねと曲がるわかりにくい道。さらに不思議な風が吹いていて、イライラさせられる。苦労したわりには、手に入るものといったら数少ない宝箱だけ。このレベルは無視ノ



LEVEL 6

南 西角の部屋は宝物庫。だがそこへ行くまでに待ちうけている。階段から北へ行き、隠しとびらを抜けてまん中を西へ進もう。



□ ドア    □ 上向きのはしご    □ 下向きのはしご    □ 両方向はしご



レベル5～8には全部合わせてドアがひとつしかない。でも隠しとびらがけっこうあるので安心。



## レベル LEVEL

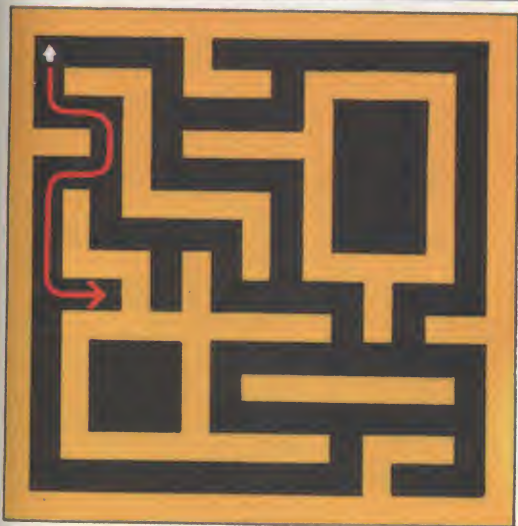
**ま**

つ暗で広大なレベル7。不思議な風がフロア中に吹いている。来てもしょうがない階だ。もし来てしまったら、道に迷わないうちに脱出しよう。

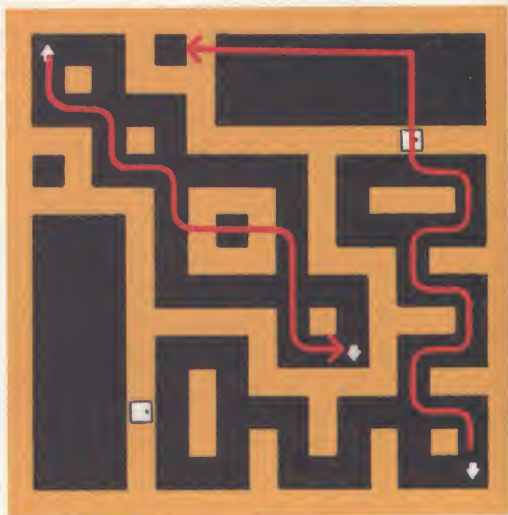
## レベル LEVEL

**レ**

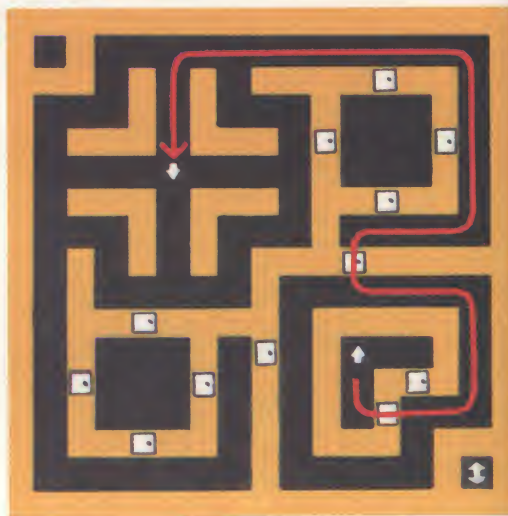
ベル8はレベル1から直通で来ることができる。火のしるしと2つの宝物庫の中のゴールドが手に入る。このダンジョンは、ここさえクリアすればもう用はないとも言える。



**は** しこのそばにある2つの小部屋には、体力を回復してくれる泉があるぞ。レベル4からはしこで上がって来よう。まん中の小部屋は、解毒の泉だ。大いに利用しよう。

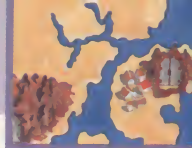


北<sup>ほく</sup>東<sup>とう</sup>と南<sup>みなみ</sup>西<sup>せい</sup>にある部屋<sup>へや</sup>には宝箱<sup>たからばこ</sup>もあるが、恐<sup>おそ</sup>ろしいグレムリン<sup>グレムリン</sup>がいる。できれば近<sup>ちか</sup>づかない方がいい。下<sup>した</sup>の階<sup>かい</sup>へ行<sup>い</sup>けはゴールドな<sup>な</sup>んかいくらでも手<sup>て</sup>に入るんだから。



☐ ドア ☒ 上向きのはしご ☐ 下向きのはしご ☐ 両方向はしご

この洞窟で手に入れるのは、アイテムではない。  
勝利へ導くもう1人の王の教えなのだ。



### レベル 3

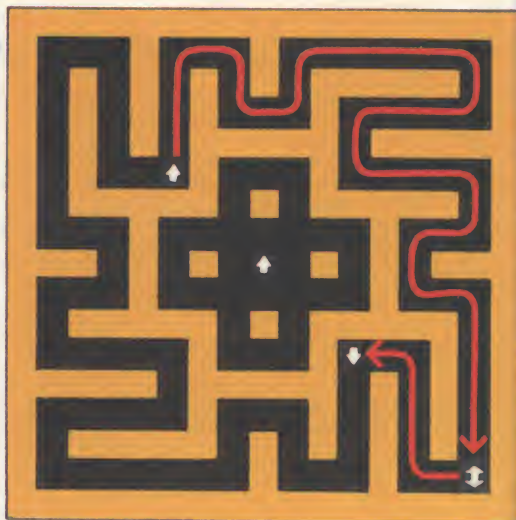
**莫** 大なゴールドが手に入る宝の部屋がフロアのまん中にある。しかし、この部屋へは、いったんレベル4まで降りてからじゃないと行くことはできない。

### レベル 4

**レ**ベル1の泉へも、レベル8の目的の場所へも、またレベル3の宝の間へ行くにも、この階のはしこからという重要なフロア。まん中の部屋のはしこでレベル5へも行ける。

レベル  
LEVEL 5

**ま** 中には、やはりゴール下の部屋がある。  
南東のはしこでレベル8へ直行できる。  
下へ行くもうひとつのはしこでレベル6、フ、  
レベル8のまん中の部屋へ行くことができる。



レベル  
LEVEL 6

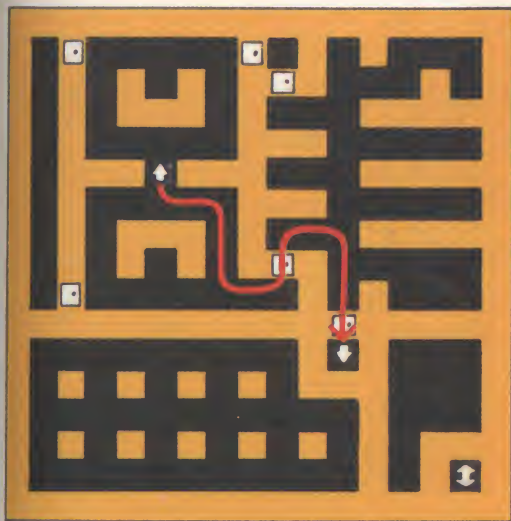
**マ** ツプを見ると、はしことはしこの間が遠く  
回りに見えるが、実は隠したアで非常に  
近くなっている。レベル7まで行けば、ある程  
度のゴールドを手に入れることができる。



□ドア    □上向きのはしこ    □下向きのはしこ    □両方向はしこ

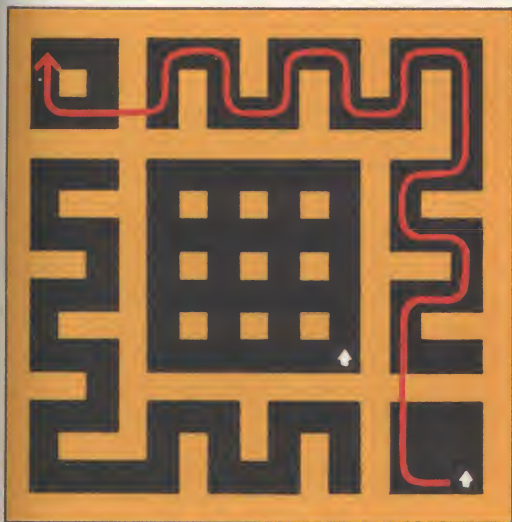


君たちが見つけなくてはならない目的の物はレベル8にある。遠回りをせずに、いっきに進もう。



## レベル LEVEL 7

**ゴ**ールドもあるけどワナもある、バランスのとれた(?)レベル。ここで危険をおかすくらいならレベル3でだんまりかせいだ方が良くにきまつてる。



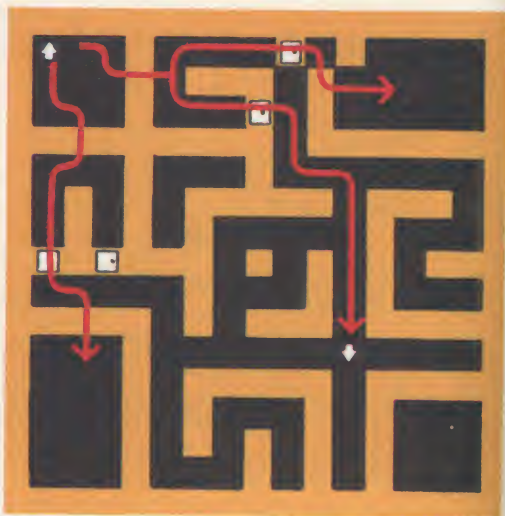
## レベル LEVEL 8

**い**よいよレベル8だ。目的の場所はジブシーの玉で見ても、ちよつとわかりにくいぞ。ヒントは、はしこから最も遠い所にある、ということ。もうわかったよね。

レベル

# LEVEL 1

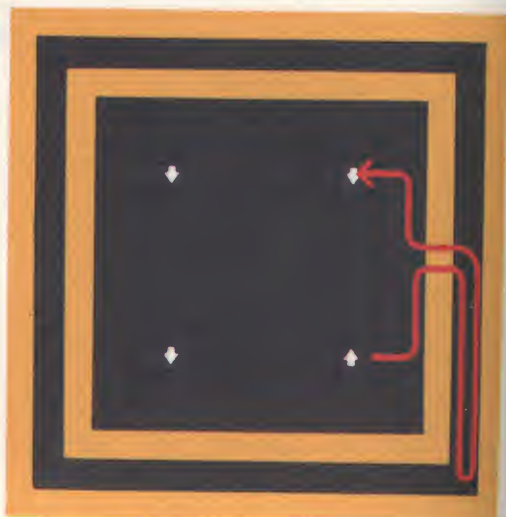
**な**んと、いきなりドアがない。実は東と南の力が隠しとびらなのだ。はしこから一番遠くにある泉は、解毒の水。はしこ以外の隅の3つの部屋には宝箱が6個ずつあるぞ。



レベル

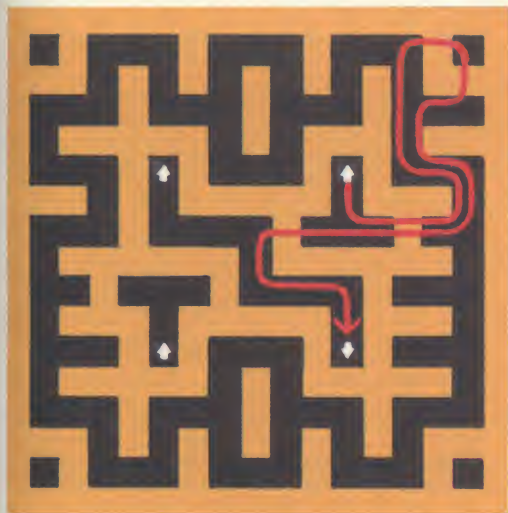
# LEVEL 2

**フ**ロアの四隅にメッセージがある。各力へのまんに隠しとびらがあるけど、その先にはあの不思議な風が。メッセージは、あわてて歩いていると見逃してしまうから注意。



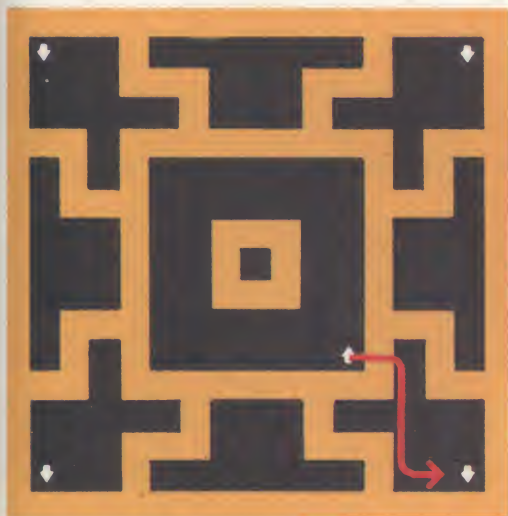
□ドア □上向きのはしこ □下向きのはしこ □両方向はしこ

ダンジョンも、6個めになるとまたオーソドックスなパターンになる。点対称のフロアが多いぞ。



### LEVEL 3

このフロアの四隅にもレベル2とは少し違うメッセージが書いてある。4つのはしこは、それぞれ隠しとびらでつながっているが、フロアのまん中にワナが！

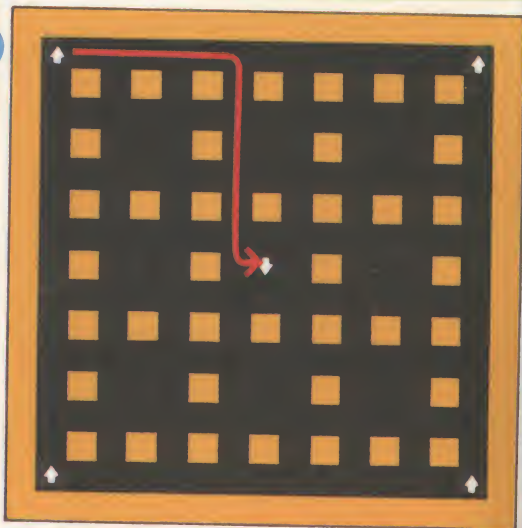


### LEVEL 4

またまた登場点対称。東西南北にある凸型の部屋の泉は、すべて毒の泉だ。絶対に飲んでほならない。フロアのまん中にある泉もやはり毒。まったく頭にくるね。

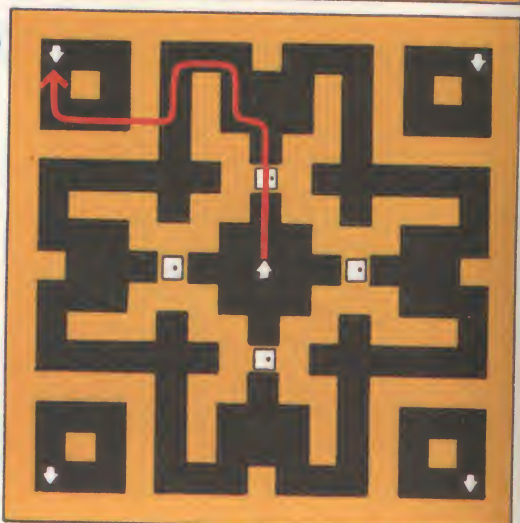
レベル  
LEVEL 5

**格** 子状の通路が続くわかりにくいレベル。  
ワナや毒の泉など、あつてほしくない仕  
掛けばかりだから、地図を見ながらさつさとし  
べル6へ行こう。寄り道は禁物だぞ。



レベル  
LEVEL 6

**し** ベル5ほどではないけれど、やはり自分  
が今どこにいるのかがわかりにくいフロ  
アだ。4カ所あるはしこは、どれを降りてもさ  
ほど変わりはない。ここの泉も危険だぞ。



□ドア    □上向きのはしこ    □下向きのはしこ    □両方向はしこ

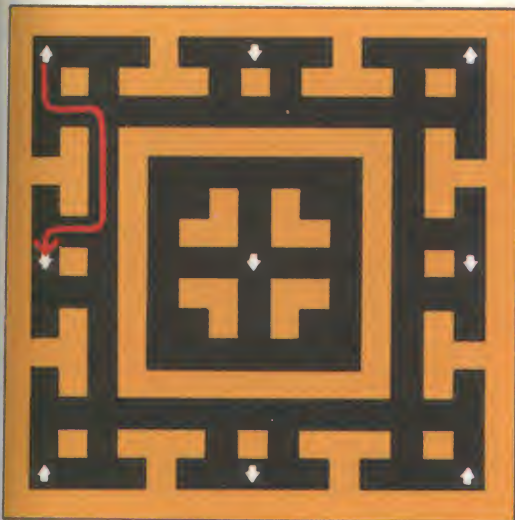


レベル8を除けばすべて対称形のフロアだ。レベル7にある泉はHP回復。ありがたいね。



## レベル 7

**ま**ん中にあるHP回復の泉へは、レベル8からあがって来るしかない。東端か西端のまん中にあるはしを降りるのが、アイテムをとる近道だ。



## レベル 8

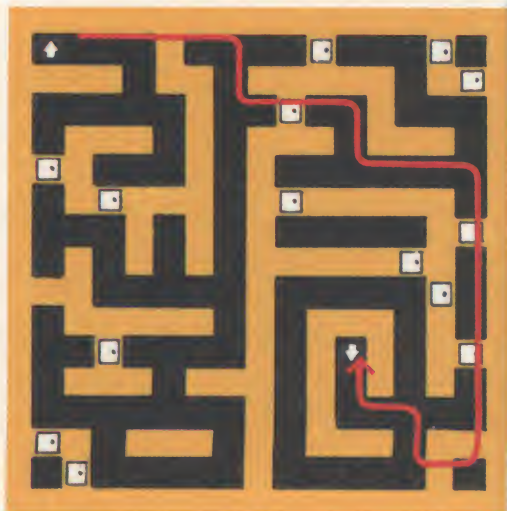
**地**図上では4つのエリアに分けられているレベル8。実は中心部で隠しとびらによってつながっているんだ。不思議な風注意到。アイテムは南西角から右に行った所。



レベル  
LEVEL 1

**宝** 箱がひとつとワナがひとつ、さらに解毒の泉がフロアの南東角にある他はなににもないシンプルなフロア。隠しとびらもあるけど、使わなくても簡単にはしこを見つけれられる。

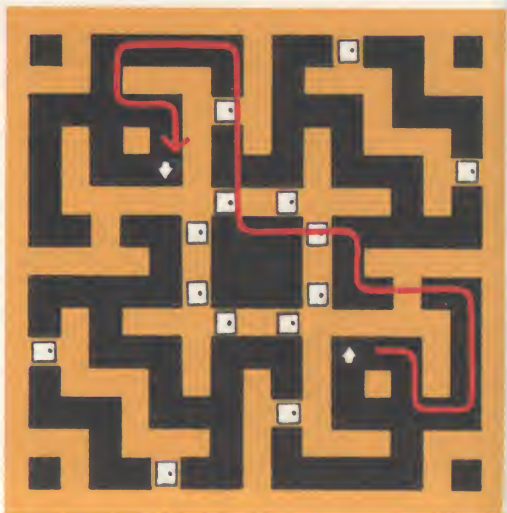
たから



レベル  
LEVEL 2

**下** へ行くはしこは、西から行くとワナがあるので、北から回るべきだろう。フロアの四隅には宝箱がひとつずつある。この洞窟はここからレベル4まで何も無い。

した



□ドア □上向きのはしこ □下向きのはしこ □両方向はしこ

この洞窟には力のしるしがある。またHP回復  
や解毒の泉もわかりやすいので便利だ。



## レベル 3

**普**

通にレベル3まで降りてきたら、このフロアはす通りすることになる。ワナを覚悟して宝箱をとりに行くのならレベル4から行くことができる。

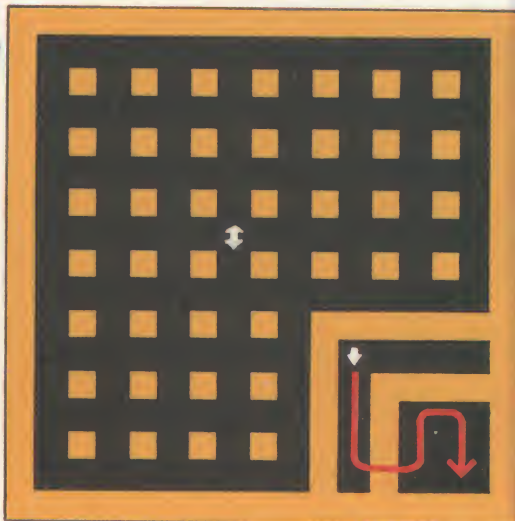
## レベル 4

**全**

部で5つのメッセージ。このフロアにはそれしかない。迷路のつくりも簡単だし、つつい気が緩みがち。しかしこの下からはいきなり難易度が高くなるので心して進め。

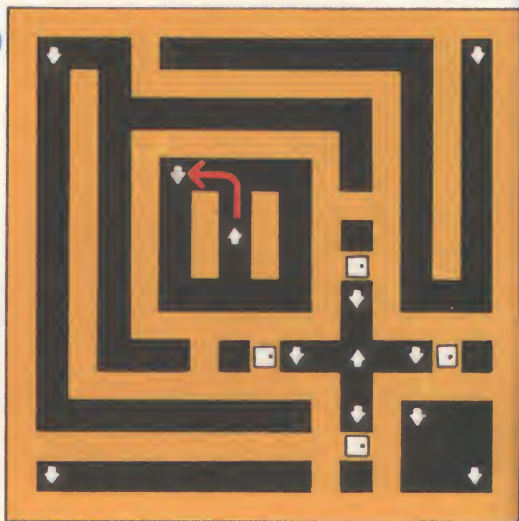
レベル  
LEVEL 5

**レ**ベル5は格子状のフロアでわかりにくい  
うえ、ワナもあって危険だ。南東の隅に  
ある部屋にはHP回復と解毒の泉がある。そこ  
へはいったんレベル7まで降りてから行く。



レベル  
LEVEL 6

**こ**のレベルも、中心の部屋から下のレベル  
へ降りるだけ。十字の部屋はレベル7と  
レベル5の泉とをつなぐはこの部屋。レベル  
7まで降りてすぐにレベル5へもどろう。



□ドア □上向きのはしこ □下向きのはしこ □両方向はしこ

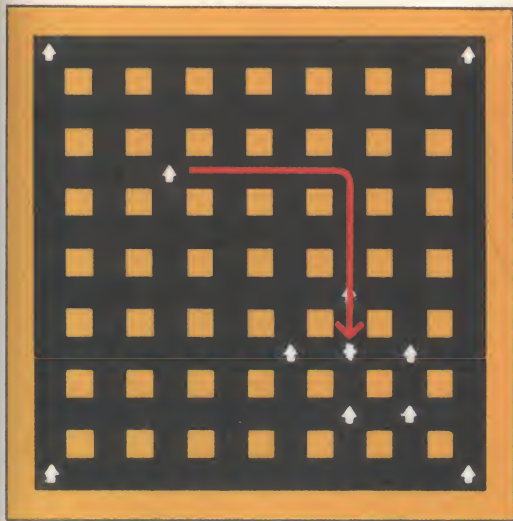


レベル5から先は今までとはうって変わってとても難解なフロア構成になっているぞ。



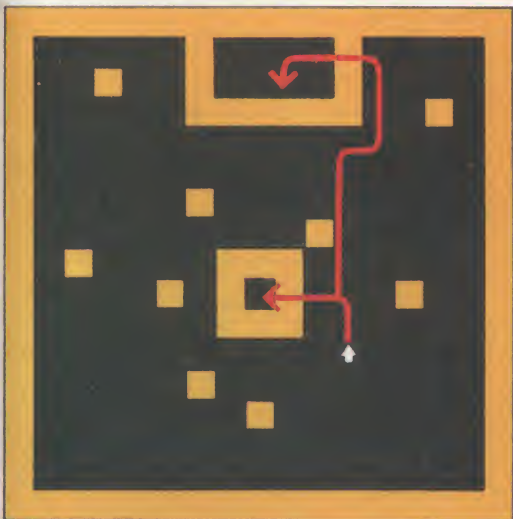
## レベル 7

**レ**ベル5と同じような格子状のフロア。不思議な風も吹いているので、寄り道をせずにまっすぐはしこへ。東に6歩、南に6歩進めばレベル8へ行ける。



## レベル 8

**ま**ん中の小さな部屋に力のしるしが、北にある部屋には4つの泉がある。泉は東からタメージ、HP回復、毒、解毒の順だ。間違えてしまっても、すぐ持ち直せるので安心。



# 最後の謎!

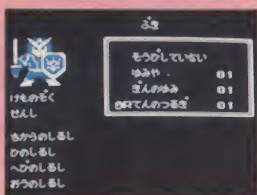
**多**

くの難関を突破してきた君たちの前には、残された最後の謎  
エクソダスが待っている。装備は十分か? 経験値は? 全  
ての準備ができたなら、いよいよ最後の戦いへ向けて出発だ。ソーサ  
リアの運命は、君の活躍にかかっている。いざ、エクソダスへ!

## ここまでで得た情報を最終チェック

ソーサリア大陸を歩き回って  
いくと、いろいろな町でエクソ  
ダスに関する断片的なうわさを  
耳にするね。それらを注意深く

しつ  
づつ  
解  
いて  
い  
く。  
▶  
エク  
ソ  
ダ  
ス  
の  
謎  
は  
少  
し



組み合わせてみれば、エクソダ  
スの正体を見きわめることがで  
きる。また、どんなアイテムが  
エクソダスに必要なのかも、自  
然に明らかになってくるはずだ。  
最後の戦いには、完全な状態で  
挑めるように、情報をもう一度  
確認してみよう。

## 海上に浮かぶ、謎と神秘の島へ!

船を手に入れてソーサリアの  
海を進んでいくと、 그레이の町  
のやや南に不気味な岩だらけの  
島があるのがわかる。島の南側  
は入り江になっていて、そこには  
巨大なヘビがガンといすわつ  
ている。中に入るにはどうした  
ら良いのだろうか? それには、  
あるアイテムが必要なのだ。そ

ういえばドーンの町で聞いたつ  
け。赤いヘビは……。



▲大きなヘビに守られ不気味な入り江。

# エクソダス!?

## て なぞ しろ ムーンゲートを出ると、謎の城が!?

ムーンゲートを利用してさまざまな所へ行くうちに、見知ら



▲姿を現わしたエクソダス城。

ぬ城を見かけなかったか？ それこそ、謎のエクソダス城なのだ。しかしエクソダス城へは、ムーンゲートからでは入ることができない。自的を目の前にしてくやしい思いをさせられることになる。エクソダス城へは海からしか入れないのだ。船と、2つのアイテムが必要だ。

## しょうなし しんにゅう エクソダス城内侵入、そして……？

無事、ヘビをクリアできれば、あとはエクソダス城へまっしぐら。ここまで来た君なら、不足しているアイテムはもう無いよね。もし足りないと大変なことになる。今一度持ち物を確認し

よう。さて、城内で、いったい何をすれば良いか、知っているかな？ ひとつだけアドバイスしよう。エクソダス城そのものにも十分注意することだ。では幸運を祈る。勝利を君の手に!!



▲行け / エクソダス城へ /





## ウルティマ完全攻略法

～恐怖のエクソダス～

1987年10月10日 初版第1刷発行

発行人 森 直久  
発行 株式会社ポニカ出版  
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5  
ニューポニービル  
発売 株式会社扶桑社  
〒162 東京都新宿区市谷台町6番地  
電話 03-226-8880(代表)  
印刷・製本 文唱堂印刷株式会社

出版プロデューサー 吉村達也  
ディレクター 須賀 弘  
編集スタッフ レッカ社 佐藤としゆき 平田よお  
白崎 豊 渡会比奈子  
デザイナー 嶺田雅博(デザインスタジオザット)  
イラストレーター 茂利勝彦 宮城 均

この本に関する質問は官製ハガキで下記の宛先までお送りください。  
〒162 東京都新宿区市谷台町6番地 扶桑社 書籍編集部 ウルティマ係

落丁本、乱丁本は、扶桑社販売部(書籍)宛にお送り下さい。

送料小社負担にてお取替えいたします。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Original Version of Ultima ©Origin Systems, Inc.

Famicom Version of Ultima ©PONY CANYON, Inc.

Produced by Newtopia Planning

Printed in Japan

ISBN 4-594-00178-5 C 0276 ¥380 E



# パーフェクト 5大特徴

- 1 ソーサリア大陸の**特大マップ**  
(30cm×30cm)つき!!
- 2 全行程の攻略**早見ガイド!!**
- 3 **11の町、7つのダンジョン**  
の全マップ+データ公開!!
- 4 プレイヤー必携の  
**全コマンド、アイテム、魔法**  
の一覧表も掲載!!
- 5 謎の大陸**アンブリア**  
の正体に迫る!!



# Ultima



定価 **380** 円

発行 ポニ力出版

発売 扶桑社

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

© Origin Systems, Inc./PONY CANYON

ISBN4-594-00178-5 C0276 ¥380E